Le Magazine N°1 des Consoles

Player One

CADEAU
Stickers
G Police
Overboard

LE PLEIN DE HITS !

- Castlevania
- Tomb Raider 2
- Pandemonium 2
- Crash Bandicoot 2
- Duke Nukem 3D
- Lylat Wars
- Fighting Force
- Cool Boarders 2
- Hercule
- Ace Combat 2
- Alerte Rouge
- Bomberman 64
- Mace The Dark Age

FINAL FANTASY VII

L'ÉPOPÉE DU SIÈCLE SUR PLAYSTATION

GAGNEZ
des consoles
sur le 36.15
Player One

ISSN : 1127 4451 - 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS
M 4413 - 80 - 32,00 F

Novembre 97

JERSEY DEVIL
Le démon est

partout !

malofilm
interactive

PLAYER ONE
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 32 (Leux) 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : [illegible]

Directeur de la publication : [illegible]

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : [illegible]
Rédacteur en chef : [illegible]
Secrétaire de rédaction : [illegible] Elisabeth LÉ[illegible]
Rédacteurs : [illegible] Stéphane BURET (Bubu), [illegible] Monsieur), Mathieu GARRAUD, Patrick SIOK, [illegible] Stéphane PILET (LeFlou), Christophe POTTIER, [illegible] RIVA (Manu), Olivier RICHARD, [illegible] SEDOW, Ken TAKARA (correspondant au [illegible]), [illegible] DE STEENE (Milouse - responsable Internet)
Traducteur : Kyyla BERNOU.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO.
Maquettistes : [illegible] Marc GASNOT, Lionel GET
Infographiste : Gilles REVOUL.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication : Agnès BERNÉRE
Photogravure : [illegible]
Impression : [illegible]

MIS EN VENTE
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : [illegible]
Chef de publicité : [illegible] BROWN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Mental-Audiotel : [illegible] ALLAIN, Laurence COPPIET

Service abonnement : [illegible] 62 Lancourt Cedex
Tél. 03 44 69 26 26
Fax 03 44 69 26 54

Service des ventes : PRIMEVENTE Laurent MONFOR (abonnement aux nécessaires en vente)
Contact : [illegible] au centrale EDG

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, [illegible] au capital de [illegible]
Président-directeur général : [illegible]
Responsable financière et comptable : [illegible] BRUTINEL
Comptabilité : [illegible] BERNATET
Secrétariat : [illegible]

[illegible] distribué par NMPP Deptt [illegible] articles sont publiés [illegible] sur autre support est interdit propriété du magazine.

Photos sous droits réservés : Jean [illegible] LUISSER
Illustration de couverture :
FF VII Fantasy VII © Sony / Square Soft
Castlevania © Konami

Ce numéro comporte en supplément une planche [illegible] de Crash et la Dreamcast déposée sur [illegible] une de [illegible] couverture [illegible] de Footballer 98 jetée dans le magazine ne [illegible] être vendus séparément.

EDITORIAL

Comme tous les ans, en cette période faste, les éditeurs lancent leurs plus gros hits. Pour faire face à une telle actualité, tous les forçats de la rédac' ont travaillé d'arrache-pied, sacrifiant leurs nuits pour boucler dans les temps. Le café a coulé à flot et les Mac' n'ont jamais faibli... Le résultat, vous le tenez entre vos mains. Un magazine regorgeant de tests et d'actus brûlantes : 172 pages, rien que pour vos yeux.

Entre FF VII, le jeu de rôle star de la PlayStation et la pléiade de titres présentés, nul doute que vous trouverez votre bonheur. Les nostalgiques découvriront un Castlevania new-look bourré de surprises. Les Dukistes bourrineront avec deux versions de Duke Nukem. Les fans de bagnoles se tireront la bourre avec Felony, Touring Car ou Turbo Racing... Côté import, les Bombermaniaques devraient tomber sous le charme de la version N64 et les férus de baston seront ravis d'apprendre que la Saturn accueille deux excellents titres, dans l'esprit de VF 2... Parallèlement, l'actu ciné bat son plein, et si l'envie vous prend de vous faire une toile, sachez qu'Ino vous présente trois blockbusters américains : Alien, la résurrection, Spawn et Hercule !

Enfin, les Stop Infos distillent généreusement les previews à venir en décembre. Et vu le nombre de grosses pointures attendues (Tomb Raider 2, Crash 2, Pandemonium 2, Colony Wars...), une chose est sûre : la vaillante rédaction de Player n'est pas près de se reposer... Tant mieux, on aime ça !

A +

Elwood

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

Explique à ta mère que pour être grand et fort
Hercule c'est mieux que la soupe.

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).

80

NOVEMBRE

SOMMAIRE

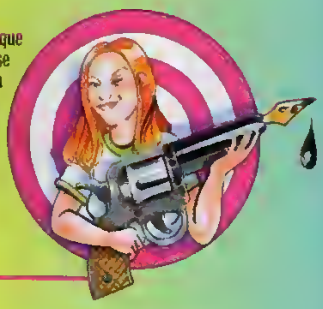
CONCOURS

Tam-Tam Snow Show 15
AK Vidéo : des K7 manga 25
32 / 64 bits : Gagnez des consoles ..31
EA : Nuclear Strike 139

Entre Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2 et Cool Boarders 2, les suites sont à l'honneur. Des hits en perspective !

10 Courrier

14 Stop Info



Les fanzines que Mahalia reçoit se ramasseot à la pelle. Continuez à la combler avec vos œuvres !

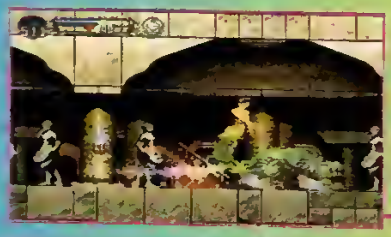
Les acteurs principaux du film Jaeger [illegible] aiment les jeux vidéo. La preuve.

46 C'est arrivé près de chez toi

48 Interview

Marvel Super Heroes Vs Street Fighters débarque en France. Reyda l'a testé pour vous, et décortique l'actualité japonaise avec Wonder.

50 Arcade



Castlevania le plus célèbre des vampires hante la Play. Duke 3D sur N64. Hercule, Nightmare Creotures...

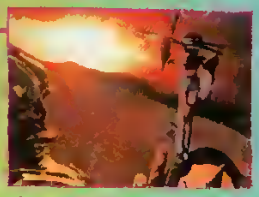
58 Over the World

Bomberman puissance 64, un cocktail explosif ! Et aussi : Dead or Alive, Breath of Fire 3, Anarchy in the Nippon..

73 Tests

Les fans de RPG seront aux anges en découvrant la fin du guide Saturn, Un Hors Série ! Les autres pourront tricher grâce à Bubu, ou éplucher les rubriques Champions et Top !

84 Dossier Final Fantasy VII



Le mariage entre Square et Sony a donné naissance au plus beau des jeux de rôle : FF VII. Sceptique ? Wolfen vous le prouve !

133 Ultra Player One

160 Zoom

Avec trois grosses sorties cuné, Ino donne la part belle au 7e art... mais n'oublie pas pour autant les albums BD incontournables !

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT
EXCLUSIF !
8 ANIMAUX EN 1

163

COLONY WARS

UNISSEZ-VOUS
DANS LE COMBAT.
LUTTEZ
POUR LA LIBERTÉ

DISPONIBLE SUR PLAYSTATION DÈS NOVEMBRE

Time Crisis. On peut passer sa journée à tirer sur

des gens sans faire de mal à une mouche.

G-CON 45™: VENDU AVEC TIME CRISIS.

namco

POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN)

3615 PlayStation

PlayStation

Courrier

« Your attainchiun plize » ! Lentement mais sûrement, nous nous approchons de Noël. C'est pourquoi, le mois prochain, une partie du courrier se transformera en forum : faut-il opter pour une N64 ou une PlayStation ? Je publierai les meilleurs avis sur le sujet ; alors profitez de l'occasion. Et n'oubliez pas d'écrire avant le 5 novembre pour avoir une chance d'être publié dans le numéro de décembre. Rendez-vous dans un mois !

Sam

Quelle différence y

a-t-il entre les deux images de la page 70 du PO 78, à propos du lissage des textures ?

Franck Vitry

Ça, c'est clair qu'on y a vu que du feu à la démonstration soit-disante implacable de Milouse. Il s'est défendu en déclarant que les images ont été publiées en trop petit pour que l'on puisse constater les différences entre les deux, mais je ne crois pas un mot de cet imposteur. Toutefois, il m'a demandé de publier à nouveau deux images, plus explicites cette fois, afin « de prouver au monde entier » son « innocence », sa « pureté ». Faut voir...

« Ça vous la coupe, hein ! » Milouse, Oct. 1997

Vous arrive-t-il

de lire d'autres mags' de consoles pour voir les notes qu'ils attribuent aux jeux et la différence avec celles de PO ?

Jt

Oui, et nous constatons souvent des différences, pas seulement dans les notes, mais aussi dans les appréciations. Cela est dû, je pense, à notre politique rédactionnelle qui consiste à avoir des journalistes spécialisés dans des domaines particuliers. Il est ainsi rare qu'un genre de jeu ne passionne pas au moins un membre de la rédac'. Ça nous évite, par exemple, de descendre en flammes un titre comme Ten Pin Alley sous prétexte que c'est un jeu de bowling. Plus généralement, on part du principe qu'un lecteur qui n'aime pas un RPG n'ira pas en acheter un, même si on lui met une excellente note, et que les tests s'adressent en priorité aux amateurs du genre.

Pourquoi

le lissage et la correction des textures ne sont-ils pas possibles sur une 32 bits ?

Mc Fly

Ces deux fonctions 3D nécessitent de lourds calculs, et il est donc indispensable qu'ils soient pris en charge par un processeur spécialisé. Or ceux de la PlayStation et de la Saturn n'ont pas été prévu pour (parce qu'ils sont plus anciens, et non pas parce qu'ils sont 32 bits), tout comme les 16 bits n'avaient pas été prévues pour la 3D. On pourrait programmer les 32 bits pour lisser les textures, mais cela les ralentirait trop. Il faut en effet garder à l'esprit que, en termes de performance, rien ne vaut la prise en charge d'une fonction par le matériel. C'est pour cela qu'une base technique solide est aujourd'hui indispensable pour imposer une console. Ce n'est pas Sega, et son usine à gaz, qui viendra me contredire.

Comment trouves-tu

la série « Friends » ? Moi, je la trouve éclatante, mais il y a juste un truc qui m'énerve : ce sont les rires enregistrés après chaque vanne sortie.

Buzut

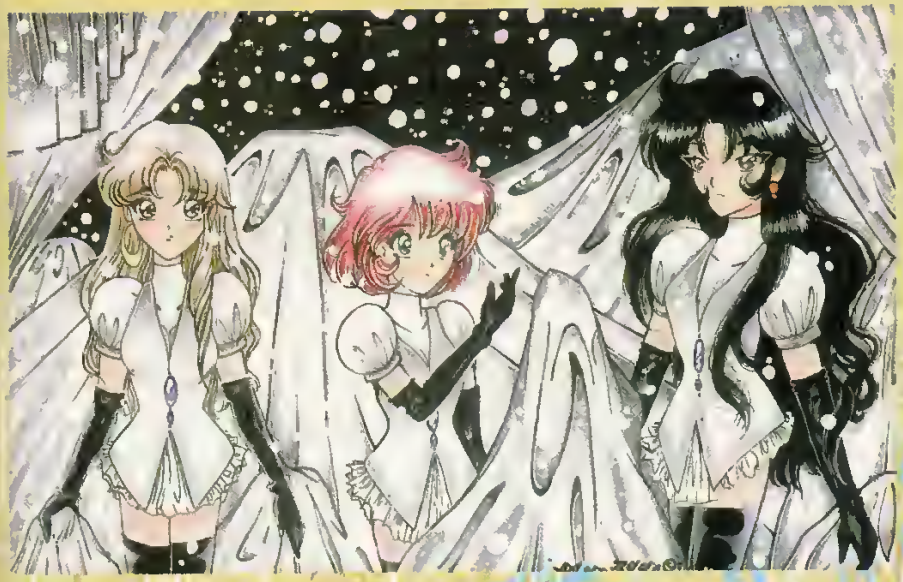
OK ! sortons pour une fois du trip mangas/jeux vidéo. *Friends* est un sitcom de très bonne qualité. Il repose énormément sur les dialogues, qui eux-mêmes sont mis en valeur par de jeunes, mais brillants acteurs. Chaque épisode est tourné en public, aux Etats-Unis, et donc en anglais. Mais malheureusement, France 2, persuadé que les Français ne peuvent apprécier que la soupe tiède, a choisi de ne diffuser que la version doublée. Résultat, outre le fait qu'elle soit inévitablement mauvaise en comparaison de l'originale, cette version est pleine de rires enregistrés ! Et ne parlons pas de l'heure de diffusion, qui exclut les jeunes adultes, cœur de cible de cette série. Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de voir *Friends* en VO lors de sa diffusion sur Canal Jimmy, on trouve dans le commerce des K7 (VF ou VO) de la première saison.

Pour quelles raisons

la PlayStation se vend-elle autant que la Nintendo 64 qui est beaucoup plus récente ?

Buzut

Ce constat est synonyme de reconnaissance définitive de Sony en tant qu'acteur principal dans le domaine du jeu vidéo. Les deux raisons majeures tiennent d'une part, à la quantité des jeux disponibles sur PS, et d'autre part, à l'image de la console, qui séduit beaucoup les jeunes adultes, souvent insensibles à la marque Nintendo.



Dessin de Ludovic Jacqz

La PlayStation et la Saturn sont toutes les deux des 32 bits. Mais pourtant, on remarque souvent que des jeux comme Tomb Raider, Resident Evil ou WipEout 2097 sur Saturn ont une qualité graphique inférieure aux versions PlayStation. Même remarque pour les 16 bits : la SNES est meilleure que la Megadrive. Alors pourquoi Sega s'entête-t-il à créer des consoles moins performantes que celles de ses concurrents.

Buzut

J'ai deux hypothèses à ce sujet. À toi de choisir celle qui te convient le mieux :
1) Sega le fait exprès. D'ailleurs, les ingénieurs Sega sont tous des fans des « 2be3 » et se baladent avec des radis dans les narines et du persil dans les oreilles.
2) La Megadrive est sortie bien avant la Super Nintendo, ce qui explique la supériorité technique de cette dernière. Pour les 32 bits, Sega ne s'est pas méfié de Sony, qui n'était alors pas un concurrent. Aller, on leur laisse une autre chance avec la Dural ?

Va-t-il y avoir une adaptation de Tomb Raider en film avec Rhona Mitra dans le rôle de Lara Croft ?

Anonyme

C'est en effet prévu, mais je lui souhaite d'être plus qu'une adaptation, parce que le « je grimpe à la falaise en maillot de bain pour aller tuer un ours » n'a rien d'un scénario susceptible d'attirer les foules.

Je me suis abonné à Canal Satellite il y a une semaine, et je sais qu'il y avait une émission « Player One » sur MCM. Existe-t-elle encore, et quelle est son nom ?

Bruno

Non, cette émission, présentée par Elwood, Crevette et Ness n'existe plus. Tu dois recevoir en revanche C:, sur laquelle tu peux voir *Warp Zone*, une émission réalisée par Matt et El Didou. Il y en a une chaque semaine, rediffusée tous les jours à 19h 05.

Dessin de Aurore Remilly

La lettre du mois

Salut Sam
J'aimerais annoncer une fantastique nouvelle aux concepteurs de jeu vidéo, qui devrait d'ailleurs leur rapporter de l'argent : nous autres, joueurs, nous aimons parfois – attention, c'est un scoop – jouer à plusieurs ! Eh oui ! Alors s'il vous plaît, cessez d'annuler au dernier moment le mode jeu en link. Je comprends que la PlayStation ne puisse peut-être pas gérer quatre joueurs à V-Rally (déjà à deux, elle a du mal), mais que l'on ne me dise pas que Warcraft 2, avec, à tout cassé, dix sprites affichés simultanément soit trop difficile à faire tourner en link ! Je devais acheter un CD pour pouvoir jouer en réseau avec un copain. Résultat, j'attendrais que ce dernier l'ait terminé pour pouvoir y jouer. Sans parler d'ISS Pro, qui ne possède pas de mode Deux joueurs en Coupe du monde ou en championnat. Et j'en passe. Alors s'il vous plaît, pensez un peu plus à la convivialité lorsque vous sortez un jeu, vous ferez d'une pierre deux coups : les joueurs seront heureux et votre porte-monnaie rempli.

Djé

À l'avenir, la plupart des jeux de la PlayStation qui se joueront à plusieurs n'utiliseront probablement pas le câble link mais proposeront un mode Écran splitté (sauf Red Alert - la suite de Command & Conquer –, qui gérera le link. Cool !). Cette évolution fera plus de 95 % d'heureux pour moins de 5 % de malheureux. Car c'est en dessous de ce chiffre que se situe la proportion de personnes ayant accès au jeu par câble link. Les éditeurs négligent le petit nombre, au nom de la rentabilité, tout simplement. C'est dommage, surtout pour un jeu comme Warcraft 2, en effet. L'autre problème est lié au développement de jeux à deux joueurs dans lesquels ces derniers se retrouvent isolés. Les jeux de courses sont presque tous rongés par le mal en ce moment : dès que l'on se met à deux, les autres concurrents disparaissent... Là, on ne peut qu'espérer que les programmeurs cesseront de considérer le multijoueur comme un vulgaire appendice publicitaire.

Vous avez offert, dans le PO 79, une règle Fighting Force. Super me suis-je dit en achetant PO, mais mon prof' de maths m'a mis une heure de colle car elle est en carton. Et après je me suis fait attraper par mes parents à cause de l'heure de colle. Bref, cette règle n'apporte que des problèmes, alors n'en mettez plus en cadeau !

Billy the Kid

Et je suis censé te croire ? Si c'est vrai, il serait temps de penser à t'enfuir très loin pour échapper à ce petit monde d'oppression. « Aller, court Billy ! Plus vite ! » Demain, on lira dans la presse locale : *« Billy the Kid, coupable de détention illégale de règle en carton a pris la fuite hier. Son professeur de mathématiques et sa famille ont organisé une battue, mais le fuyard n'a laissé aucune trace. »* Encore quelques jours, et tu feras la Une de tous les journaux : *« Rebondissement dans l'affaire Billy the Kid : selon plusieurs témoignages, la règle était en réalité en plastique mou. »* Et puis, dans quelques mois, tes parents viendront sur un plateau de TF1 pour te dire qu'ils t'aiment bien, au fond, et te supplier de rentrer. Ils pleureront, te chanteront une chanson, et pleureront encore. Ton prof' de maths sera en duplex et te présentera ses excuses, tout en expliquant qu'il ne savait pas pour la règle, que ça avait l'air de carton. Tu rentreras chez toi en martyr, tes copains te prendront pour un héros, et tu diras merci *Player One* pour ta fabuleuse règle en plastique qui aura changé ta vie.

J'ai vu dans PO 79 qu'il y avait une pub pour un mag' N64. Je l'ai acheté, et j'ai pu lire qu'il n'était pas officiel, qu'est-ce que cela veut dire ?

Nicolas

Qu'il n'a pas été fait en partenariat avec Nintendo, qu'il est indépendant, et que donc, si ton magazine se met à fondre, explose ou fuit, nous serons les seuls responsables.

Es-tu le seul à dépouiller le courrier ?

Olivier

Oui. Je suis le seul à m'énerver quand on reçoit une enveloppe scotchée dans tous les sens. Je hais le scotch ! Rahh ! tiens, j'en ai encore un bout sur les doigts...

Comment puis-je me procurer la carte magnétique rouge dans le jeu LBA, au niveau de la cinquième partie ?

Olivier

Un jour, j'ai rêvé que je n'avais pas besoin de dormir et que je travaillais comme quatre. Ce jour-là, je répondais aux lecteurs qui me demandaient des codes ou des solutions de jeux. Mais voilà, ça n'était qu'un rêve. Dans la vie, la vraie, mes journées ne font que vingt-quatre heures, et les demandes de codes et solutions, c'est Lole qui y répond. Lorsqu'elle travaille, Lole est muette et ne sait pas tenir un stylo. Heureusement, le Minitel, elle connaît. Et c'est avec cet outil, aussi laid que pratique, qu'elle communique aujourd'hui. Sa maison ? Le 36.15 Player One, où elle accueille tous les lecteurs et répond à leurs questions dans les 48 heures.

Dessin de Franck Vitry

Aura-t-on un jour prochain la joie de découvrir un DBZ sur N64 ?

Roger

A-t-on, un jour passé, eu la joie de découvrir un jeu DBZ ? Ce n'est pas pour te ruiner tout espoir, mais Bandaï ne semble pas décidé à faire autre chose que se foutre du monde avec ses DBZ sur console. Maintenant, si tu es fan au point d'acheter des daubes à 350 francs pour avoir le plaisir d'admirer un logo DBZ sur ton écran...

Dans PO 78, à plusieurs reprises, vous parlez des jeux PlayStation en haute définition, qu'est ce que cela veut dire ? Faut-il changer de télé ou bien trafiquer l'écran du PC de mon frangin ?

Nicolas

Non, ces jeux haute définition fonctionnent très bien sur ta télé. Cette dernière est capable d'afficher au maximum des images composées de 768 colonnes et 576 lignes de points. Il s'agit de la résolution, notée 768x576. Bien entendu, plus grands sont ces nombres, meilleure est l'image. Or, la quasi-totalité des jeux sur consoles 32 bits n'affichent que du 320x240 environ, voire du 512x240. Ce sont des jeux en basse résolution, alors que les VF2 et Tobal n° 1, en haute résolution, se rapprochent plus des capacités de la télé. En contrepartie, un léger scintillement se fait alors sentir. Puisque tu parles de moniteur, sache que les écrans d'ordinateurs sont capables d'afficher 1024x768 points. Il ne serait donc pas étonnant qu'à terme, on doive posséder un moniteur pour pouvoir profiter pleinement des capacités graphiques de sa console, car celles-ci vont dépasser les limites de la télévision. D'ailleurs, il est question d'inclure une sortie moniteur en plus de la sortie télé sur la prochaine console Sega, la Dural.

Sur N64, à propos du filtre flou, pour masquer les pixels, il y a de l'idée, mais ne serait-ce pas pour mieux masquer des défauts inavouables, comme l'incapacité à calculer des images en haute définition ?

Maxximum

Décidément, le lissage des textures de la N64 fait pas mal jaser. Pour répondre à ta question : oui ! cette fonction graphique masque des défauts, et non ! ceux-ci ne sont pas inavouables. Car il ne s'agit pas des défauts de la console, mais des défauts de la 3D en général. Les prochaines consoles utiliseront aussi cette technique pour améliorer la qualité d'image. Aussi, je vous entends déjà nombreux à vous écrier : « Noooooonnn ! On ne veut pas d'une image floue à tout jamais... ». Eh bien, que ceux qui se sont reconnus se rassurent, l'effet de flou produit par le lissage des textures diminue au fur et à mesure que la résolution des textures augmente. De plus, les programmeurs peuvent réduire l'effet en utilisant des polygones plus petits et en empêchant d'une façon ou d'une autre le joueur de trop s'en approcher. Je te mets d'ailleurs au défi de trouver un flou gênant dans le tout nouveau tout chaud Goldeneye.

PS

Romendil, nous utilisons la prononciation à la française, et le papier n'est pas lié au budget. Luke, suis ton envie, d'autant plus que tu trouveras très facilement quelqu'un pour échanger ta N64 contre une PlayStation. Phil, je te remercie beaucoup pour l'info à propos de Wave Race. Jt, aucun journaliste actuel de PO n'a travaillé dans un autre magazine console. Cyril, je te remercie du mal que tu t'es donné pour expliquer ton astuce, que nous connaissions déjà. Marc, du Luxembourg, je partage ton opinion, excepté à propos de Turok qu'il ne faut pas mesurer à Doom. Super Greg, je te mets la moyenne, par rapport aux autres.

Vols de voitures à San Francisco, attachez vos ceintures !

8 voitures, 24 parcours
2 joueurs en écran splitté

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*

Stop info

Game over

Game & Watch, Game Boy, Virtual Boy et Game Boy Pocket ont le douteux honneur de nous faire part du décès de Gunpei Yokoi. Sé ans leur créateur, ceux-ci ne seraient rien de la toute petite celèbre.

Ras-le-bol

Ce n'est pas de toute la rédaction de Fourbition-le Cobaye ! L'éditeur japonais a fait savoir qu'il ne sortirait pas moins de six jeux de baston en janvier. Mortal Kombat, Tekken, les suites de ses chez-vous Street Fighter EX 2, Street Fighter Zero 3, Street Fighter Second Impact et Street Fighter Power 2. Ce dernier n'étant rien d'autre qu'un ! sucre du précédent, même pas de nouveau sprite ! Fourbition va s'efforcer, d'autres Capcom.

Need for sales

Nfs III, ou plus classique pour Etats-Unis pour Electronic Arts, vient d'y être renommé « Need for Speed : V Rally ». Et oui, EA pense qu'un jeu, c'est bon soit, doit mif émotionnel pour un nom comme pour se vendre... quitte à tromper le joueur sur la nature du jeu. Et pourquoi pas Street Fighter 3 Rally pour la sortie imminente ?

Lara : exclusif !

Tomb Raider 3 ne sortira pas sur N64 et Saturn, contrairement à ce que nous avions supposé certains rumeurs ! Dommage, on en aurait bien voulu découvrir l'un plus vite. Et ! Quand à Fighting Force, il devrait finalement voir le jour sur Saturn le mois prochain.

L'hiver sera surf

COOL BOARDERS 2 & CO

Les joies du snowboard sont désormais à portée de paddle pour tous les aficionados des sports de glisse ! Préparez les Oakley et la combi, la poudreuse vous attend...

Cool 2 n'a rien perdu de son fun. Grosse nouveauté, on affronte des adversaires.

Le surf se démocratise ! Sport reconnu dans les stations de ski, le snow a dépassé le stade de phénomène de mode. Profitant du filon découvert par Sony et son Cool Boarders, nombreux sont les éditeurs qui ont décidé de se fendre de leur simu. maison. Les titres annoncés sur Play sont nombreux, et pour la plupart prometteurs. Petit tour d'horizon de ce qui vous attend cet hiver !

COOL BOARDERS 2

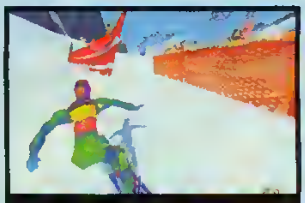
Après le succès remporté par Cool Boarders, il fallait s'attendre à un second volet. Son arrivée est imminente et on peut d'ores et déjà avancer sans risque d'erreur qu'il s'agit d'une véritable bombe. Jugez plutôt : Cool 2 propose désormais dix pistes de base (sans compter le half-pipe et la piste d'entraînement), contre un total de cinq auparavant. De plus, trois tremplins vous permettent de vous familiariser avec les accrobaties. L'aspect figure apparaît beaucoup plus technique avec notamment la possibilité de combiner deux — voire trois — choppes de planche lors d'un saut. De plus, les modes Championnat et Deux joueurs — bref tout ce qui manquait au volet précédent — ont été intégrés. Si vous voulez un conseil, revendez vite votre vieux Cool Boarders avant qu'il ne se dévalue totalement. Sortie prévue en janvier.

Fun le mode Deux joueurs !

SNOWRACER 98

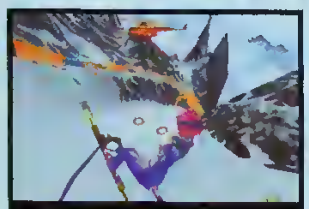
L'équipe de développement française PAM, dirigée par Pierre Adane (souvenez-vous, Mr Nutz c'était lui !), risque de créer la surprise avec son Snowracer 98. Cette simulation alliant surf et ski se présente en effet sous les meilleurs aus-

Dans Snowracer 98, l'impression de vitesse est affolante !



Mattez un peu l'aisance du surfeur sur sa planche !

pices. Graphiquement, l'impression de vitesse et de perspective est excellente. Les schuss vertigineux succèdent à un train d'enfer aux sauts et autres cabrioles plus ou moins volontaires ! On a réellement la sensation de glisse, d'autant plus que l'animation des surfeurs a fait l'objet de soins tous particuliers. Bref, avec sa tripotée de modes de jeu (slalom géant, vitesse, freestyle...) et de circuits, ses persos délirants et son système de visualisation des portes emprunté à la borne Super G de Sega, Snowracer



Une chute dans Snowracer. Plus vrai que nature !

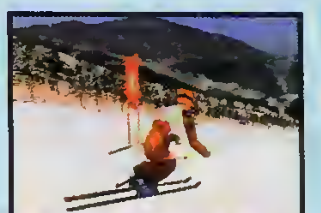
fleure bon la réussite. Reste à savoir s'il pourra rivaliser de fun avec Cool Boarders, qui a placé la barre très haut !

ET AUSSI...

En marge des deux grosses pointures ci-dessus, d'autres titres axés « neige » devraient déboule sur Play et N64 dans les mois à venir.
Hyper Olympic in Nagano, développé par Konami (Track & Field) possède la licence officielle des prochains J.O. d'hiver de... Nagano ! Ce jeu de glisse multi-épreuve, vous propose de concourir dans chacune des disciplines présentes lors de cette fête mondiale de la glisse. Au programme : ski alpin, snowboard, patinage, bobsleigh, luge, curling... En tout, dix épreuves où vous porterez les couleurs du pays de votre choix. Plus vite, plus haut, plus fort ! Encore un titre qui promet bien des ampoules au

Le saut en skis dans Nagano. Les paddles vont morfler !

pouce ! Sortie prévue en février prochain.
Rush Down de Canal + Multimédia, également prévu sur Saturn, est une simulation regroupant trois épreuves de montagne assez différentes : le kayak, le VTT et... le snowboard. Pour l'heure, en cours de développement, ce titre devrait voir le jour début 98.
Enfin, rappelons que deux titres snowboard sont prévus sur N64. Le premier, Snowbo Kids, pourra se jouer à quatre, et le second, Twisted Edge Snowboarding de Boss Studio, devrait sortir début 98...
Bref, les nouveautés ne manquent pas à l'appel... de la poudreuse !



La simulation officielle des J.O. propose une dizaine d'épreuves.

Gagnez 10 places par jour pour l

TAM TAM SNOW SHOW !

(2 par personne du 27 au 31 octobre)

100 % SNOWBOARD

SPÉCIAL FREE STYLE

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Snow.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 50 places pour le Tam Tam Snow S du dimanche 23 novembre. Ce concours sera organisé sur le 36.15 Player One du 27/10/97 au 31/10

Au diable le PC

La version PlayStation de Diablo, ou célèbre RPG sur PC, est non promise par Cryo. Reprenant les caractéristiques du titre PC, elle offrira des jeux de lumières plus réalistes et surtout un mode Deathmatch sur un seul écran.

Gueule de star

Selon Nintendo, les ventes de Mario 64 aux Etats-Unis 2,5 millions. Le cartouches ont rapporté plus d'argent que les films à l'affiche actuellement en tête du box-office.

500 000

C'est le nombre de Final Fantasy VII que Sony devrait avoir vendu aux Etats-Unis en l'espace de trois semaines.

Troublant

Player One (c'est nous) le bruit d'un groupe de développeurs californiens, concurrent sérieux qui s'inspire à l'intérieur de Microsoft, lignée de jeux mettant en scène des fonctions de Nintendo 64 ou tout en 3D, bien sûr !

Coup dur

Fumiko-1 27 a vu sa sortie au Japon repoussée à une date inconnue, deux sous-ensemble ayant subi un incident, pour des problèmes liquides dont la nature n'a pas été révélée par Psygnosis.

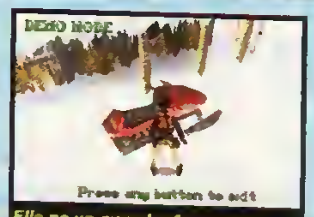
gnez une console
r semaine !
6.15
LAYER ONE
apez *TW

LOVE CROFT
TOMB RAIDER 2

Un an après le phénoménal succès de Tomb Raider, Lara Croft signe son retour sur le petit écran dans un second volet bourré de nouveautés !

Certains niveaux se déroulent en grande partie sous l'eau.

En un an, Lara n'a pas fondamentalement changé. Toujours attiré par les grands espaces, notre globe-trotter s'envole pour de nouvelles destinations. Au menu, la muraille de Chine, le Tibet, Venise et une aventure sous-marine. Un constat s'impose, Lara n'est plus confinée dans d'interminables souterrains puisqu'une bonne partie de l'aventure se déroule en plein air. En guise de hors-d'œuvre, Lara se frite deux tigres plus vrais que nature qui laissent augurer le meilleur quant aux ennemis peuplant les niveaux suivants. Au menu des innovations, Lara dispose d'une panoplie de mouvements enrichie. Elle peut désormais grimper à des échelles, conduire un scooter des neiges et même s'adonner aux joies de la plongée sous-marine. Les joueurs du volet précédent ne seront pas dépaysés puisque l'interface ne change pas d'un iota. En ce qui concerne la difficulté, il apparaît clairement que ce second volet est d'une difficulté sans commune mesure avec Tomb Raider I. C'est l'enfer d'entrée de jeu avec des successions de pièges mortels. Bref, on est impatient de voir une version plus avancée de ce jeu. Quoi qu'il arrive, on vous tient au courant.



Elle ne va quand même pas oser...

... et si !

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : décembre

Cryo Touch
PAX CORPUS

Pax Corpus est un jeu d'aventure assez étrange dans l'esprit de Fade to Black. Vous incarnez une héroïne aux formes généreuses, mais au visage manquant singulièrement de finesse. Armé de votre gun, allumez tous les gardes qui auront l'audace de vous empêcher d'avancer, tout en prenant soin d'épargner les civils. L'aspect recherche, quant à lui, semble assez intéressant. Mais sur notre pré-version, la jouabilité apparaît assez délicate. Espérons qu'elle sera améliorée, de même que les temps de chargement très longs !
Console : PlayStation. Éditeur : Cryo. Sortie France : décembre/janvier.

Si vous n'avez rien à faire dans les jours qui viennent, sauvez la planète !

SQUARESOFT

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

ON
OFF
AUCUN TEMPS DE CHARGEMENT
NINTENDO 64
VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

Bomberman PlayStation...

Hudson a annoncé une version de Bomberman pour PlayStation. Visualisés en 3D isomé-

trique, les niveaux du jeu s'en dérouleront sur cinq planètes différentes. Vous pourrez construire vous-même vos niveaux à partir des sampler lorsque vous aurez Hudson nous a indiqué.

... et Saturn

Et oui, un nouvel opus de plus emplissant des jeux vidéo bomberman sur Saturn. Ce sera probablement directement à la version PlayStation, et il se pourrait même que ce soit

la même !... Pour l'heure, on ne connaît pas encore la date de sortie au japon...

a hot-line
ux vidéo !
36.15
PLAYER ONE
'apez *HL

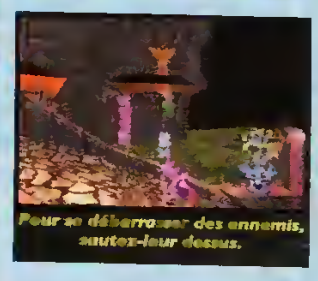
Le rêve continue !

PANDEMONIUM 2

Un an après la sortie du fabuleux Pandemonium!, BMG s'apprête à lancer un second volet, forcément très attendu.

À l'heure des jeux de plate-forme en 3D temps réel, dans lesquels on évolue à loisir, le nou-

Le bouffon ne possède pas de double saut, mais lance son bâton.



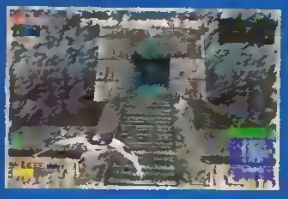
Pour se débarrasser des ennemis, sautez-leur dessus.

veau Pandemonium conserve le principe qui a fait le succès du précédent épisode. Les déplacements s'effectuent toujours selon un parcours préétabli, et les mouvements de caméra rythment l'action efficacement. Au point qu'on en oublie un peu le manque de liberté. Concernant les persos, le bouffon a repris du service, mais la belle blonde est devenue rousse et plus sexy ! Enfin, les décors sont toujours aussi beaux et oniriques qu'auparavant. Bref, même si les nouveautés ne semblent pas nombreuses, Pandemonium 2 s'annonce comme une suite digne de la première mouture.

Console : PlayStation
Editeur : BMG
Sortie France : décembre

Après avoir lancé votre bâton, vous pouvez modifier sa course.

Sous-marrant CRITICAL DEPTH



Critical Depth s'annonce comme un jeu original ayant pour cadre de fabuleuses cités englouties. C'est dans ce contexte sortant pour le moins des sentiers battus que vous vous livrerez à des duels avec des sous-marins délirants. Ce jeu est un régal pour l'œil grâce à des décors vraiment somptueux (les Bermudes, un récif corallien, des ruines gallo-romaines, etc.), qui donnent vraiment envie de visiter les vastes niveaux plutôt que de torpiller l'ennemi. Les fonds marins sont truffés d'options permettant d'augmenter votre arsenal d'armes tout aussi farfelues que vos engins. Plusieurs modes de jeu (Duel à deux joueurs, Campagne) semblent conférer à Critical Depth une bonne durée de vie. On ne le perd pas de vue.
Console : PlayStation. Éditeur : GT. Sortie France : décembre.

extreme G™
POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLES
Jouable jusqu'à 4 simultanément.
12 circuits différents.
Vitesse pure et combats sauvages.
NINTENDO64
Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*
Acclaim
CREATOR

Stop info

Time Crisis repoussé

La bonne de Namco sur PlayStation devait sortir initialement dans les semaines à venir vous vous êtes sûrement à l'attendre, mais finalement, son lancement a été repoussé à décembre. Allez, ne vous énervez pas, et patientez encore un petit mois !

Dural news

Selon le magazine américain Next Generation, Sega aurait déjà recommandé aux développeurs de programmer les jeux pour Dural à l'aide de PC Pentium 2 300 équipés de cartes Powervr, et annoncé que les kits de développement Sega seraient disponibles. Cela confirmerait l'incroyable supériorité technique qui positionne la Dural sur le Nintendo 64.

Supergames annulé !

Le salon grand public annuel français des jeux vidéo, robotique, cette année Révolution Numérique, qui devait se dérouler du 21 au 23 novembre à la porte de Versailles, ce rendez-vous des passionnés n'aura donc pas lieu. Dommage pour ceux d'entre vous qui attendaient le Supergames avec impatience.

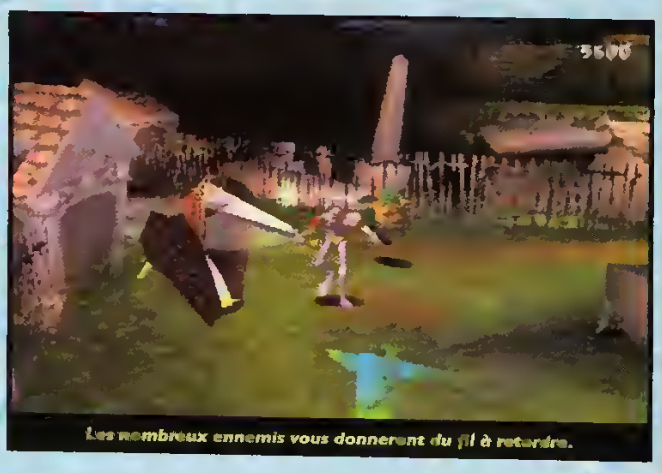
Footcards 98

Ce mois-ci, l'équipe de Player One vous offre un cadeau les Footcards 98. Rassemblez ou avez-vous rencontré la nouvelle collection de chez Panini : 200 cartes comprenant toutes les équipes de D1 avec 9 joueurs par équipe, 19 mascottes et 2 cartes checklist, comme à chaque fois, un numéro d'informations sur vos joueurs préférés. Les cartes bonus même représentent une un dessin, coloriez-les ! Et pour compléter votre nouvelle collection, sachez que la pochette de base (5 cartes) est vendue 7 F !

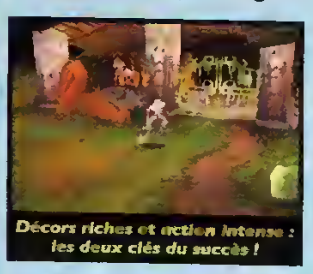
Ambiance MEDIEVIL

Développé par Sony, Medievil promet de belles heures de jeu...

Medievil est un beat them all dans lequel vous incarnez un chevalier, dans un monde labyrinthique 3D truffé de monstres en tout genre. Le design et l'animation des personnages sont assez fun et rappellent un peu l'esprit de l'antique Dragon's Lair. Si l'action est plutôt répétitive, l'aspect recherche est quant à lui assez intéressant. À signaler également que ce jeu est aussi compatible avec le paddle analogique. Enfin, Medievil dégage une atmosphère assez séduisante qui pourrait bien être à l'origine de l'une des surprises du début 98.



Les nombreux ennemis vous donneront du fil à retordre.

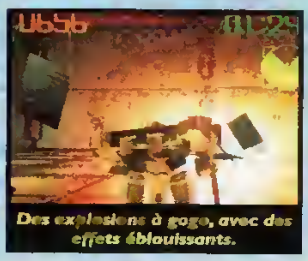


Décors riches et action intense : les deux clés du succès !

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : février 98

Robotech ARMORED CORE

Ce jeu d'action prometteur vous met aux commandes d'un gigantesque mecha devant accomplir diverses missions, dans un environnement en 3D. Bien sûr, votre machine est « customizable » à souhait, et vous devrez gérer l'argent que vous rapporte chaque mission pour acheter des pièces d'équipement et de blindage. Vos possibilités d'action sont très grandes: vous pouvez « dasher », sauter, voler quelques secondes, utiliser diverses armes de contact ou à distance. Le jeu semble très riche en sensations, et une fois le pilotage maîtrisé, on peut s'éclater des heures durant, et même recommencer sa partie avec un mécha complètement différent. Seule ombre au tableau, la musique techno bien naze !

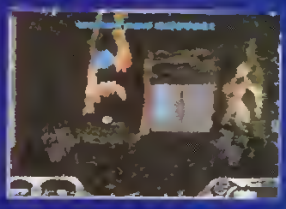


Des explosions à gogo, avec des effets éblouissants.

Console : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : février

Slayer One infos — SANG COMMENTAIRE

Duke Nukem est un personnage à la Rambo. Mais contrairement à ce dernier, il est très bavard, ce qui nous permet d'apprécier sa verve. D'autant plus que dans la version N64, il parle en français. Morceaux choisis :



1/ DUR :
- « Quake me fait pas peur ».
- « J'ai pas l'temps de saigner ».

2/ VULGAIRE :
- « J'aurais dû me douter que ces pourris d'aliens allaient piéger le sous-marin ».
- « C'est entre toi et moi, cyclope de mes deux ».

3/ MACHO :
- « Personne peut piéger nos gonzesses et continuer à vivre ».
- « Salut ton roi, poupée ! ».
- « Viens prendre ça ! ».
- « J'vais te l'faire avaler ! ».

DRAGON BALL
FINAL BOUT
PRENDS-ÇA DANS LA TRONCHE !
DRAGON BALL
FINAL BOUT
BAN DAI
PlayStation
Avec Final Bout, Dragon Ball revient enfin sur PlayStation (on a failli attendre !).
Retrouve-vite les principaux personnages de la Saga Dragon Ball en 30 polygones, le top de la définition vidéo !
Découvre en exclusivité des personnages secrets et fais réapparaître, grâce à la carte mémoire, des personnages de Dragon Ball Z Ultimate Battle 22. Hallucinant ! Auras-tu la force d'aller jusqu'au bout ?
BAN DAI
PlayStation

Destroy GTA

Dans la famille plus « destroy » tu meurs, il GTA, place la barre très haut ! Dans l'immédiat, rien de sérieux, mais en revanche vous prépare [illegible] qui joue les dandys à travers une mégalopole jusqu'à les rebelles, à n'hésiter pas à foncer comme un

malade à coupés des voitures en [illegible] à dépouiller les plus de leurs [illegible] et à [illegible] des piétons en [illegible]. Rien ne peut l'arrêter dans sa mission ! Bref, ce jeu est [illegible], violent et bon [illegible] ... Plus [illegible] non ?

Console : PlayStation
Editeur : BMG
Sortie France : décembre

Les hits de Player

La seconde édition des Player's Choice — les meilleurs jeux [illegible] PC élus par les rédactions de Player One et PC Player — [illegible] en collaboration avec [illegible] MGM, est sur les [illegible] Jeux [illegible] de diffusion sur MGM [illegible] sur leur [illegible] vendu en France à la [illegible], avec une 57 [illegible] heures à [illegible] l'enquête de jeux. Lors de la préparation de ces HS, nous avons pu faire quelques statistiques intéressantes. En un an, 111 jeux ont obtenu une note supérieure ou égale à 90 % dans les pages de Player One. Sur 1 jeu Game Boy, 3 Mégadrive, 4 Super Nintendo, 2 Neo Geo, 6 N64, 43 PlayStation et 43 Saturn. Stupéfiant ! Bien sûr, ce chiffre pour la console de Sony, c'est plus que le jeu le plus noté en France. Over 97 à 96 % ! Quand on [illegible] les jeux de l'année, toutes catégories confondues, il n'est [illegible] chaque une surprise.

NINTENDO 64

Les infos concernant Diddy Kong Racing, Zelda et le 64DD continuent de tomber... juste histoire de vous mettre encore plus l'eau à la bouche !

Nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous montrer de nouvelles images du somptueux Diddy Kong Racing de Rare. Par ailleurs, pour compléter notre « preview » du mois dernier, sachez que le jeu en solo se déroule un peu à la manière de

Diddy Kong Racing, sera-t-il encore meilleur que Mario Kart ?

Donkey Kong Country, du même éditeur. Ainsi, après avoir battu à la course le boss de chaque monde, des pièces spéciales à collecter apparaissent dans chacune des courses de ce monde. Les modes Multijoueurs se démarquent eux aussi des autres jeux de course, avec, par exemple, un challenge où chaque participant doit récolter au plus vite dix bananes et les ramener à sa base.

ZELDA 64

À propos de Zelda 64, toujours attendu pour 1998 au Japon, Shigeru Miyamoto a déclaré dans une interview que Link, le héros, apparaîtra à deux âges différents — l'âge influant sur la manière dont les armes sont

Link à dos de cheval ! Zelda 64 nous réserve bien des surprises...

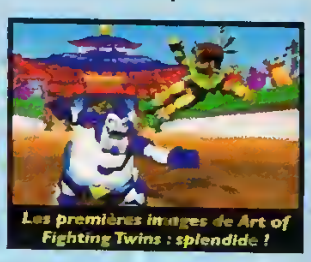
utilisées. De plus, le kit vibration devrait s'intégrer complètement dans le jeu : un passage secret pourra, par exemple, être révélé par une légère secousse dans le paddle ! Enfin, les dernières photos qui ont filtré montre Link à dos de cheval !

64DD

Le 64DD sera présenté officiellement au Shoshinkaï, salon japonais dédié à Nintendo, rebaptisé Nintendo World. Sachez déjà qu'il pourrait être exploité par F-Zero 64, et ce de deux façons. La première consisterait à fournir de nouveaux circuits sur des disques 64DD. La seconde, encore plus excitante, serait la possibilité de créer ses propres circuits et de les enregistrer sur la zone enregistrable des disques. Il est également question de l'utilisation du modem du 64DD en vue de parties multijoueurs. Mais dans ce domaine, il reste à espérer que Nintendo ne sera pas aussi frileux que Sega et son Netlink.
Toujours concernant le 64 DD, Maxis a annoncé que Sim Copter sortirait sur ce support. Déjà sorti sur PC, ce jeu vraiment sympa met le joueur dans la peau d'un pilote d'hélicoptère de sauvetage, qui évolue dans des villes créées dans le jeu Sim City 2000. Miyamoto a justement en projet de sortir ces deux titres en parallèle, ce dernier étant développé par Nintendo. Cela constituerait une première sur console : une interaction entre deux jeux d'un genre différent.

ART OF FIGHTING TWINS

Dans la lignée des Art of Fighting de la Neo Geo, dont il reprend le style de combat, Art of Fighting Twins prétendra dès



Les premières images de Art of Fighting Twins : splendide !

décembre, au Japon, se placer comme meilleur jeu de baston sur N64. Les caractéristiques alignées sont les suivantes : neuf combattants détaillés, des graphismes hautement colorés, de multiples Combos réalisables, le tout en 3D évidemment. Les persos pourront être joués dans leur variante « déformée » qui les fait plus ressembler à des monstres qu'à des humains. (Les images que nous publions, si elles donnent une idée du style des combattants, ne sont pas directement issues du jeu.)

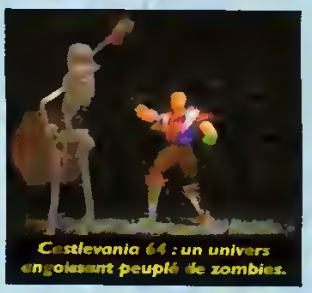
CARTOUCHES N64 BAISSE DE PRIX

Conscient du prix trop élevé de ses jeux N64, Nintendo baisse le coût de fabrication de ses cartouches, à l'attention des éditeurs tiers. Selon un communiqué officiel, « Cette réduction (...) pourrait entraîner une baisse significative des prix publics sur un grand nombre de titres Nintendo 64 lancés fin 97 et début 98. » Concrètement, les jeux N64 ne devraient plus excéder les 500 francs (initialement 549 francs). Soit une baisse avoisinant les 50 francs. Au final, les prix pratiqués devraient osciller entre 349 et 499 francs.

Dans Art of Fighting N64, les persos ont un petit côté SD. Ici, une projo qui rappelle celle d'un certain Wolf dans VF2.

CASTLEVANIA 64

Castlevania 64, version 64 bits du hit à répétition de Konami, est en 3D totale. Le fouet devient plus important que jamais, et une idée originale pourrait voir le jour : le soleil serait géré en temps réel, la nuit succédant au jour, ce qui influerait sur la nature des monstres évoluant dans le monde. Konami n'a toutefois pas encore adopté définitivement ce système.



Castlevania 64 : un univers angoissant peuplé de zombies.

Les monstres de Castlevania en jettent un max !

Pour en finir avec la N64, signalons que les dates de sortie de Yoshi's Story ont été arrêtées : 12 décembre au Japon, 8 février aux États-Unis, et probablement peu après en France.

MANGA PLAYER COLLECTION

En novembre, 5 nouveautés Mp° Collection vous attendent ! Ryu Seiki, Dragon Century vol 1 est un manga fantastique proche de l'heroic-fantasy, de Watanu Yazaki. Le monde de Wakon est en danger ; Kuki, exilé sur Terre à cause des liens qui commençaient à naître entre lui et la fille du roi, doit revenir dans son monde pour y affronter les forces obscures.
Et aussi : Ah ! My Goddess vol 2 (la suite du fameux manga de Magical Girl de Kosuke Fujishima ; Keichi déclare sa flamme) Bel-d'indy), Kumpu vol 3, Wang Man vol 4 et le très attendu Music Knight Kayerth vol 3.

GAGNEZ
ALBATOR 84
LA SÉRIE
ET PLEIN D'AUTRES K7
DE LA COLLECTION

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre minitel et choisissez jeu AK Vidéo.

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Date de 50 K7 vidéo de la collection AK Vidéo. Le concours est organisé sur le 36.15 Player One du 24/10/97 au 27/11/97.

Stop info

Résultats quiz Batman PO 77

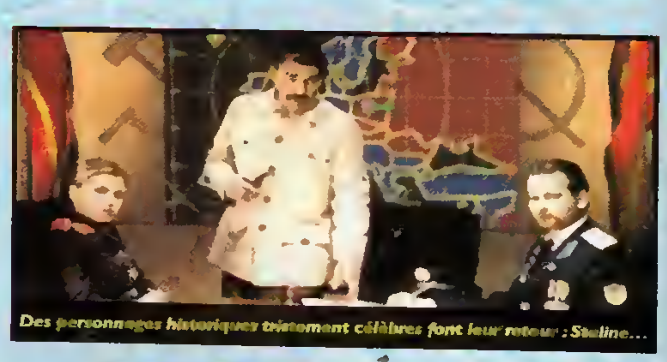
Du 1er au 20e prix : 1 livre Batman + 1 tee-shirt + 1 casquette + 1 affiche + 5 dunkers + 3 planches de tatouage.
Jean-Michel Mascotti de Bourdelles, Sak Khoth de Sèvres, Marie-Lucienne Lefèvre de Bordeaux, Ozdag Ozen de Paris, Guillaume Leclerc de Nantes, Leon Lutz de Kennes, Marie Lucien de Tonnes, France Chardon de Longjumeau, J. Mentring de La Chapelle-Rablais, Gérard Foot de Fontenay, Philippe Meunier de Thiais, Amed Rouche de Lezignan, Le Cohec Mounique Kost de Chaly-le-Roi, Michel Fraehlicher de Rosnay-sur-Seine, Catherine Aubert de Kanc, Sylvie Bouquin de Longère-Beauvais, M. Tro de Sorcelles, M. Lamoureux de Gothez, Michel Charles de La Perre-sur-Marne, Frédéric Morin de Sangonne.
Du 21e au 51e prix : 1 tee-shirt + 1 casquette + 1 affiche + 5 dunkers + 3 planches de tatouage.
Jérémy Dénoyel de Nantes, Savanah Sonkhar de Longueville, Charles Vigo de Vincennes, Bruno Bessodes de Nogent-le-Rotrou, Jean-Claude Abelard de Beaumont, René Lelong de Vinje Fontaine, Marcel Renaud de Lyon, Johann Vincent de Lim...
Les résultats complets sont sur le 36.15 Player One (36.15 : 2,23 F / mn).

Rectificatif NHL Breakaway 98

Vous avez peut-être lu dans les pages de Player One et d'un autre magazine consoles du mois dernier, une rubrique sur le jeu d'Acclaim, NHL Breakaway 98. Eh bien sachez qu'une coquille s'y est glissée. En effet, il ne s'agit « La simulation de hockey le plus réaliste à ce jour » n'est pas comme d'un article paru dans Player, car pour nous ce hockey n'est pas le plus réaliste à ce jour ! Ce n'est pas une gaffe, mais on entend le genre que l'on rétrocède cette petite rectification. Et puis non qu'on y est, sachez que le jeu est repoussé au mois de décembre.

Command & Conquer
ALERTE ROUGE

Énorme succès planétaire sur PC, Alerte Rouge débarque sur Play. Bonne nouvelle, le jeu pourra ce jouer à deux en link. Alléluia !


Des personnages historiques tristement célèbres font leur retour : Staline...

Comme l'an passé pour Command & Conquer, Virgin a choisi décembre pour sortir la suite sur PlayStation : Alerte Rouge. Un titre qui risque de créer une forte concurrence à Warcraft 2. Après la confrérie de Nod dans le premier volet, c'est au tour des soviétiques de jouer les méchants, face aux forces alliées. Ce retour dans l'histoire met en scène des personnages tristement célèbres comme Hitler ou Staline. Les fans de stratégie et partisans du mode Multijoueur devraient être comblés, car ce nouveau volet pourra se jouer à deux via le link. Un mode qui manquait cruellement à la première mouture. Certes, cela ne remplacera pas le jeu en réseau propre à la version PC, sortie l'année dernière, mais la durée de vie sera boostée de manière conséquente.

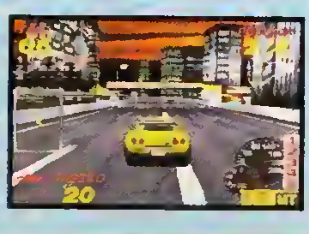
... et Hitler.

Console : PlayStation
Editeur : Virgin
Sortie France : décembre

Speedy fun
MIDNIGHT RUN

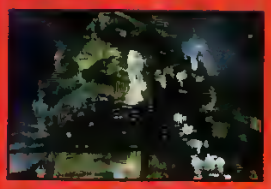
Adaptation de la borne d'arcade de Konami, Midnight Run est un drôle de jeu de caisses, sur PlayStation. Pas particulièrement beau, comptant seulement trois circuits et ne pouvant se jouer qu'en solo, ce titre est pourtant très fun et agréable à jouer, grâce notamment à une jouabilité parfaite. De plus, l'impression de vitesse est plutôt bonne. Verdict dans le prochain numéro !

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : décembre



OVERBLOOD 2

Malgré son titre, Overblood 2 n'est pas exactement la suite du premier. En effet, les personnages et l'histoire sont différents ; seul le système de jeu reste similaire. Le décor, quant à lui, change d'échelle, puisque d'un simple bâtiment, on passe à une ville entière, dans laquelle les possibilités d'action se multiplient, puisqu'on est amené à diriger un groupe complet de persos. Ce jeu d'aventure aux allures polygonales pourrait bien nous surprendre, pour peu que l'on apprécie le genre d'ambiance qui caractérisait le premier épisode.
Console : PlayStation
Éditeur : Riverhill Soft
Sortie japon : début 98



ON A TUE VOTRE SŒUR.
VOUS ETES ENGAGE
DANS LA G-POLICE,
VOUS PILOTEZ
UN HELICOPTERE.
POUR VOUS PROTEGER,
VOTRE MEILLEUR AMI
A PERDU LA VIE.
MAINTENANT VOUS ETES
SEUL. ET LA,
JE CROIS BIEN QU'ON
VOUS TIRE DESSUS.

Lara Croft : le single

Pierre Mary, la représentante officielle de la virtuelle Lara Croft sort un album [illegible] de la part d'Eidos et Core Design, qui n'ont pas hésité à faire appel au célèbre Paul Simonon pour écrire les morceaux de l'album. Le premier single sera le 3 novembre, bien sûr. Gerard Naked Lu est enregistré en grande pompe chez Jonathan. Vivement le clip, que l'on pourra admirer le jour de l'Ade Blues. Espérons que ce sera aussi bête que sa pochette !

Accessoires Access Line

L'objectif de cette gamme d'accessoires non officiels est le pas [illegible] accessoires, [illegible] de la simple manette pour Nintendo 64 [illegible] environ 50 F moins chère que la manette officielle. Quant à la compatible avec Sega Saturn et Playstation, elle est [illegible] pour [illegible] chez Nintendo. Mais ces prix, [illegible] en [illegible] moins bonne, et le Rideau est affecté par [illegible] incontrôlés. Le produit le plus intéressant de la gamme est sans doute le pistolet compatible Saturn et Playstation. Comme les [illegible] modèles traditionnels [illegible] répétition et [illegible] il est le seul à [illegible] la possibilité de recharger [illegible] un fusil à pompe, en faisant glisser [illegible] pompe. Son [illegible] est plus cher que le pistolet, [illegible] pas plus cher qu'un [illegible] Mais [illegible] le même [illegible]

Manette Easy 64 : environ 200 F
Manette Turbo 64 : environ 250 F
Pistolet Jump Action Gun : environ 330 F

Résurrection
TOP GEAR RALLY

Devant le manque de bons jeux de caisses sur N64, Top Gear Rally parviendra-t-il à relever le niveau ? Possible, grâce à une jouabilité assez fun.

En mode Solo, le jeu propose un challenge intéressant : remonter les vingt adversaires en trois tours.

Les voitures sont belles. Petit plus, on peut refaire la peinture sur les carrosseries. Sympa.

Les vétérans connaissent forcément Top Gear, un jeu de caisses qui, malgré une réalisation moyenne, a laissé de bons souvenirs aux possesseurs de Super Nintendo. Eh bien, sachez que l'adaptation N64 ne ressemble en rien à ce que l'on a connu. Elle est plus proche de Sega Rally que des versions 16 bits. À deux joueurs, les conditions atmosphériques font que l'on joue souvent de nuit, sous la pluie ou dans le brouillard. Une manière comme une autre de masquer le problème récurrent des jeux de courses de la N64... Mais ne vendons pas la peau de l'ours ! Le jeu en solitaire ne paraît pas connaître ces problèmes météo. De nombreux circuits et un nombre appréciable de voitures semblent être disponibles. On est impatient de pouvoir désosser ce jeu, qui pourrait devenir la référence du genre sur N64.

Les dérapages et le style de conduite rappellent fortement un certain Sega Rally. Une bonne référence.

Console : N64
Éditeur : GT
Sortie France : décembre

Surréaliste
SAN FRANCISCO RUSH

Oui, la Nintendo 64 est capable d'accueillir un jeu de courses qui en met plein la vue ! La preuve avec San Francisco Rush. L'adaptation de ce jeu d'arcade d'Atari est en effet une incontestable réussite graphique : c'est beau et rapide. Le jeu en lui-même est particulièrement excitant, car il propose des circuits en ville bourrés de raccourcis. Un mode Deux joueurs et le support du kit vibration sont également de la partie. Seul hic, GT Interactive nous a envoyé une version « testable » du jeu. Si le mot est entre guillemets, c'est que l'éditeur nous a affirmé que la jouabilité, assez lamentable pour l'heure, était en train d'être revue. Voilà pourquoi vous ne trouverez pas trace du test de ce jeu dans *Player One*, avant que nous n'ayons la version finale !

Console : N64
Éditeur : GT
Sortie France : décembre

Hyper Neo Geo 64 SAMURAI SPIRITS

Le développement sur la borne Hyper Neo Geo 64 de ce qui risque d'être un nouveau standard des jeux de baston, avance toujours chez SNK. Les graphismes de Samurai Spirits sont presque finis, et le système de jeu vient d'être révélé. Il propose quatre boutons : deux pour frapper, un pour se protéger (comme dans Virtua Fighter), et le dernier sert à « dasher ». Entre autres termes, une fois enfoncé, il permet de se balader partout dans le stage, à la manière de Bushido Blade. Bref, du nouveau dans la saga des Samurai Spirits !

G-POLICE. UN JEU CRIANT DE VÉRITÉ.

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

Stop info

Robotech Project Gaiarei

Cette production Shoeisha est un jeu de combat avec des gros robots, dans l'esprit de Virtual On. Des attaques au corps à

corps genre tackle, et à distance avec des armes à feu, sont également de la partie. Vous pouvez aussi utiliser une jauge de super pouvoirs. Ça peut le faire...

Console : PlayStation
Éditeur : Shoeisha
Sortie Japon : dispo

Namco Museum, encore

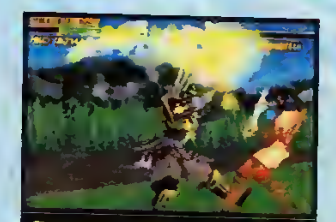
Le dernier recueil des vieux hits Namco contiendra, entre autres titres, Dragon Saber et Rolling Thunder, deux jeux qui enchantent nos aînés. Il sera vendu en édition limitée avec un coffret contenant les six CD et une Memory Card Luxueux et jouable.

Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon : cet hiver

Bon esprit
MACE THE DARK AGE

Persos gigantesques, effets visuels titanesques, coups originaux et violents... Mace joue la carte du grand spectacle !

Comme son nom ne l'indique pas, Mace est le premier jeu de combat vraiment digne de la N64. De par le choix des personnages : samouraï, anti-paladin, sarrazin ou walkyrie, chacun possèdant des atouts bien particuliers pour affronter les autres ; et de par sa réalisation irréprochable. Le maniement est très simple : outre trois boutons de frappe (coup rapide, coup puissant, coup de pied), la présence d'un bouton d'esquive est la bienvenue. Les enchaînements sont faciles à réaliser et très agréables à regarder tant la 3D est réussie.



Des coups spéciaux sont accessibles avec les manip habituelles.

Un système très fun de fatalités est également prévu au programme. Le seul défaut de Mace, outre la relative simplicité des décors, semble être le manque de coups à se mettre sous la dent... Alors please, messieurs les développeurs, rajoutez-en quelqu'uns !

De beaux impacts et autres effets surviennent quand les lames font mouche.

Le bouton d'esquive apporte une dimension supplémentaire au jeu.

Pas moins de douze duellistes prêts au combat. Tous les styles sont là.

Console : N64
Éditeur : GT
Sortie France : décembre

Récurrent
CHAMELEON TWIST

Encore un jeu de plateforme en 3D pour la Nintendo 64 ! Après Mario et en attendant Banjoo, voici Chameleon Twist. Le jeu vous met dans la peau d'un... chameleon (y'en a trois qui suivent !). Ce personnage dispose d'une langue à rallonge, qui lui permet de gober les insectes puis de les recracher à la face de ses adversaires. Graphiquement sympathique, le jeu dispose en outre d'un mode Quatre joueurs à la Bomberman. Comme dirait l'autre, ça peut le faire...

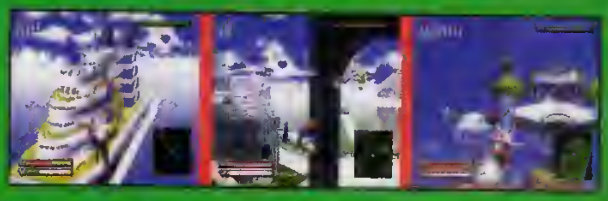
Avec sa langue, le perso peut se hisser sur certaines plates-formes.

Console : N64
Éditeur : Sunsoft
Sortie France : décembre

Rainbow wings CHOROQ JET

Alors que son grand frère vous invitait à conduire des voitures super déformées, Choroq Jet vous propose de piloter des avions... toujours super déformés. Ça a l'air sympa et tout mignon, d'autant qu'il y a huit coucous disponibles en mode Story pour descendre les hordes de jets ennemis. On pourra également s'essayer à des duels aériens avec son meilleur pote, en écran splitté ou en utilisant le câble link.

Console : PlayStation
Éditeur : Takara
Sortie Japon : décembre



36.15 Player One

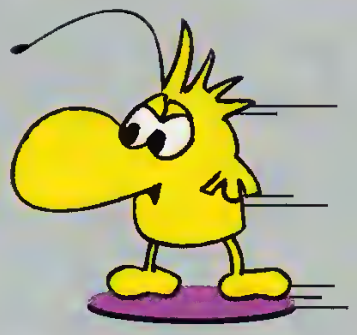
Les meilleurs atouts pour gagner

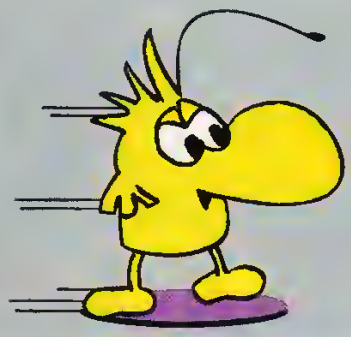
JOUEZ AVEC TEE-TEE WA

GAGNEZ CHAQUE SEMAINE

VOTRE CONSOLE

N64 BITS





PLAYSTATION

PlayStation est une marque déposée par S

Stop info

Formula Karts

Sega sort ce mois-ci Formula Karts sur Saturn. La version qui nous est parvenue ne nous ayant pas semblé testable, nous préférons attendre une mouture plus

aboutie avant de nous prononcer, lors du test dans le prochain numéro. Sachez tout de même que plusieurs karts aux comportements différents sont disponibles, et que les circuits ont des décors inhabituels. À noter également que FK devrait sortir sur PlayStation le mois prochain.

Console : Saturn
Éditeur : Sega Sports
Sortie France : 7 novembre

Nouveaux genres

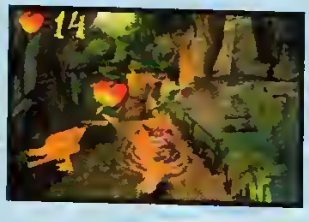
Décidé à étendre sa loi intégrale, Sony lancera le mois prochain en France deux jeux hors du commun. Le premier, développé par Cryo, n'est autre que Versailles. Déjà sorti sur PC, il s'agit d'un jeu d'aventure mais aussi gestion. Dans le cadre prestigieux de Louis XIV, l'utilisateur devra rétablir les liens des personnages historiques célèbres. Plus original, Space World est un CD-rom chanté des Spice Girls, le groupe qui rend folles les adolescentes mur ème.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Come-back CRASH BANDICOOT 2

L'étrange petit animal australien n'a pas abandonné les possesseurs de PlayStation, puisqu'il revient dès Noël pour une prestation éblouissante !

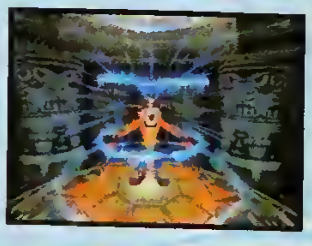
Les jeux de plate-forme sur PlayStation reprennent des couleurs pour les fêtes de fin d'année. Si Crash Bandicoot premier du nom nous



Crash tente de garder l'équilibre sur un chemin verglacé.

en avait mis plein les mirettes, cette suite réussit la prouesse d'utiliser encore mieux le processeur graphique de la PlayStation. Les développeurs de Naughty Dog ont, en effet, ajouté aux splendides décors (du niveau des meilleurs de Crash 1) de nombreux effets visuels, tels que la pluie. On trouve à foison des « petites idées » qui font la différence.
Pour naviguer dans ces décors de rêve, on retrouve un Crash toujours aussi délirant. L'animal a enfin appris à s'accroupir, à ramper, et peut désormais s'écraser lamentablement sur le ventre après avoir effectué un saut.
De plus, il peut enfiler un jet-pak, qu'il pilote avec des ficelles. Voir Crash s'agiter pour tenter de maîtriser l'engin est à mourir de rire. Même chose lorsque notre gentil rongeur chevauche un ours (!) ou tente de marcher sur le verglas.
Dernière nouveauté, le jeu n'est plus aussi linéaire : on passe de monde en monde en trouvant des cristaux cachés dans chaque level. Libre alors à chacun de s'attaquer au niveau de son choix. Pour savoir si c'est la bonne formule, rendez-vous dans le prochain numéro de Player One pour le test.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie : décembre



Soirée Sony CONCOURS PORSCHE CHALLENGE

Guillaume et Frédéric (au premier plan), lecteurs de Player, participaient au concours.

IAM était invité à la soirée. Ici, Shuriken en grande conversation !

Le 2 octobre dernier, Sony a organisé une énorme soirée, à l'occasion du million de PlayStation vendu en France. Cet événement a été ponctué par la finale du concours Porsche Challenge, durant laquelle 16 participants âgés de 15 à 32 ans ont bataillé dur pour gagner le cabriolet Porsche Boxter mis en jeu. Eh bien sachez que le vainqueur s'appelle Pierre. Il a 23 ans, est originaire de Lorr et il rase désormais les cheveux au vent dans une caisse de rêve. Bonne route Pierre et fait gaffe aux excès de vitesse !

Olivier Panis était présent. Normal, Sony est partenaire de l'écurie Prost Grand Prix.

Le Boxter trônait fièrement. Somptueux cadeau !

Pierre, 23 ans, au volant de SA voiture !

SONIC R
Avec SONIC R ! Il y a de la Révolution dans l'"R"...
L'ARRIVÉE RÉVOLUTIONNAIRE DE SONIC R ENTIÈREMENT EN 3D TEMPS RÉEL SUR SATURN VA FAIRE EXPLOSER LES CHRONOS !
Sonic est incontestablement le plus rapide mais quatre autres personnages ont également leur chance dans cette course : Tails peut voler, Knuckles escalader les murs, Amy aller sur l'eau et l'ignoble Dr. Robotnik tirer des missiles à tête chercheuse. Les circuits en 3D vous dépayseront : îles paradisiaques avec de dangereux cours d'eau, villes aux virages très serrés, ruines de temples égyptiens aux labyrinthes complexes, usines avec d'impressionnantes montées et descentes. Plusieurs modes de jeu pimenteront l'action : Grand prix, meilleur temps ou tour, mode deux joueurs, mode touche touche, circuits en marche arrière, collecte de ballons, course Fantôme.
SEGA SATURN
SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.
ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA
SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez Micromania !

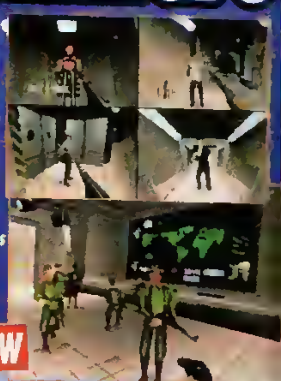
HIT

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de **15 niveaux**, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en **3D**, **3 véhicules différents** et **plusieurs façons de finir le jeu.**

Les sensations provoquées par le **VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU** simulent les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de **20 niveaux**, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**

NEW



NEW

BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! **Tout en 3D**, avec des graphismes encore **plus beaux** que Mario 64. Vous pourrez jouer **seul ou à 4**, et passer des **heures de fun**, à faire exploser vos amis !

NEW

Etes-vous prêts à **défier la gravité ?**

Dans ce jeu de **course de moto futuriste**, vous vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à **4 sur le même écran**. Choisissez parmi **8 motos** avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes différentes... sur **12 circuits** aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.

HIT

Voici un des premiers jeux de Rally sur Nintendo 64 : **3 circuits, différents**

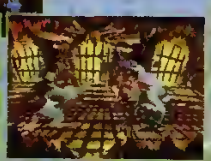
chemins pour arriver au but, **10 voitures**, des **régloges** à faire, attention à la **météo** .. De plus ce jeu est **compatible** avec **le Vibreur !**

NEW

Le premier jeu de football américain sur Nintendo 64 ! **30 équipes, 1500 joueurs**, des graphismes à vous couper le souffle ! Rejouez les **50 des plus grands matchs de la NFL** et **managez votre équipe** de A jusqu'à Z !

Une **ambiance dingue**, des personnages déjantés !! **Venez affronter** Terminator, Bunny, Blos... dans une parodie éclatante de jeux de combat. Les petits adoreront la super maniabilité et l'**esprit 'toons'**.

NEW



LA NINTENDO 64

officielle France + 1 manette **999 F**

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

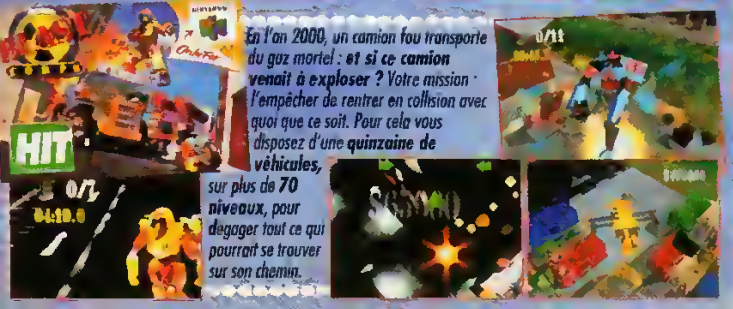
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur **6 circuits** ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. **3 modes différents** : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez **jouer à 4** !

HIT

En l'an 2000, un camion fou transporte du gaz mortel : **et si ce camion venait à exploser** ? Votre mission : l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'une **quinzaine de véhicules**, sur plus de **70 niveaux**, pour dégoger tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin.



LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (À côté de Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel 94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées Mo. George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris Métro Montparnasse ou Saint-Placide Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 Mo 3 RER Les Halles - Entrée rond Lescot 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Minimes Mo 9 RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93000 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas 93600 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau bas V45/1 Thiais - Mo Villejuif Terminus Bus 185/285 rER C Choisy Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines Niveau bas - Face Go Sport 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 68 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez de Chaussée 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Hoa des Halles Niveau Haut (Face entrée JMV) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

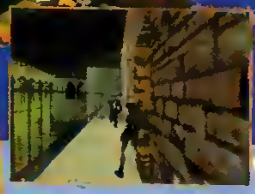
* Seul sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

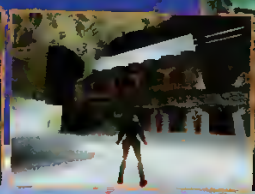
8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania !

La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Ballotez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.



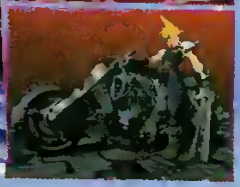


Le catalogue PlayStation N°7
28 pages couleurs disponible chez Micromania !!

FINAL FANTASY VII

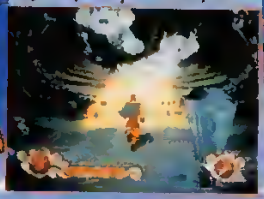
Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en **version française intégrale**. Square soft **réinvente le RPG**; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une **longue quête** pleine de magie, d'invocations aux dieux et rebondissements.

NEW



NEW

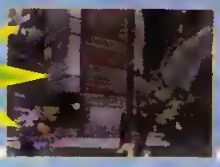
Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de **plateforme**, aux **couleurs sublimes**, en **3D**, des zooms sur les décors, de la **fluidité** et de la **rapidité** !!

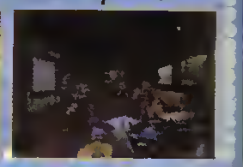


Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur **6 niveaux**, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au **PISTOLET** de chez Namco vous aurez vraiment des **sensations nouvelles** ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....

Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de **10 armes**, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en **Jet-Pack**, pour une **action haletante** et sur **30 niveaux explosifs** !

1000 Ray-Ban spécial Duke Nukem OFFERTES aux 1000 premiers acheteurs
(sur présentation du magazine)

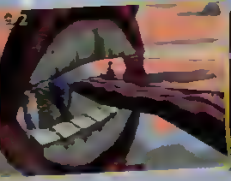


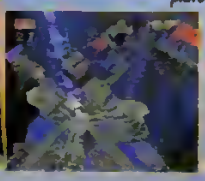


Pandemonium 2

La somptueuse Nikki et Fergus le bouffon sont de retour dans un univers où **la magie règne en maître**. Des **graphismes hallucinants** et de **fabuleuses animations** ne feront pas de ce jeu de **plateforme en 30** une simple suite, mais bien un **HIT** à part entière.

NEW



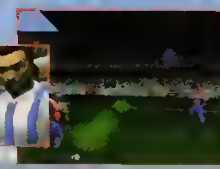


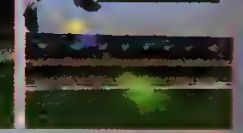
FIFA 98

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de **jouer seul ou à plusieurs**. **Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options** feront de ce jeu la nouvelle référence !

NEW



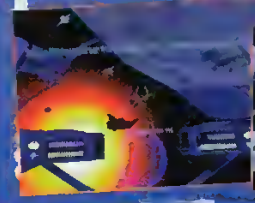


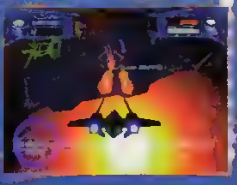
LA PLAYSTATION + 1 manette 990F

LE VALUE PACK* LA PLAYSTATION
+ 1 CARTE MEMOIRE
+ 2 MANETTES
1090F
* ATTENTION ! QUANTITÉS LIMITÉES

NEW

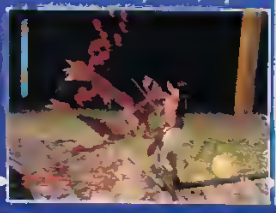
Encore mieux que StarWars ! Cette simulation spatiale compte parmi les plus impressionnantes ! 70 missions différentes et non linéaires, 7 types de vaisseau, une ambiance futuriste sur 2 CD de pure science fiction. 25 séquences générées par ordinateur et doublées en français !





NEW

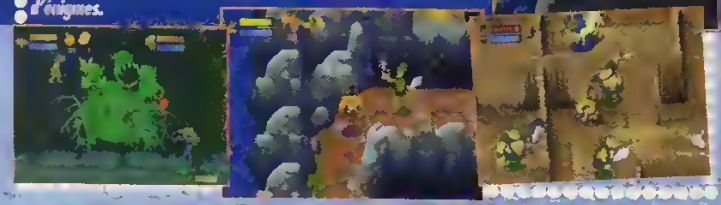
Au XIXe siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. À vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui auront la lourde tâche de nettoyer la ville des ces monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil. Bonne chance !



HERC'S ADVENTURE

NEW

Vous incarnez le plus grand héros de la mythologie grecque : Hercule ! Dans ce jeu d'aventure action, vous pourrez choisir entre Hercule, Jason ou Athéna pour visiter plus de 40 régions, dialoguer avec les paysans et résoudre une multitude d'énigmes.



NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

Voir conditions à la caisse

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

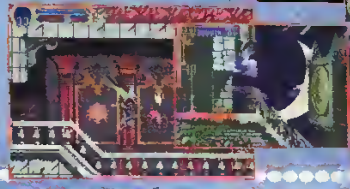
Vous rêviez de vous affronter dans les endroits les plus fous ? Avec Tennis Arena, jouez dans le grand canyon, à Central Park, dans les pyramides d'Egypte, sur un bateau de croisière. Une prise en main instinctive et immédiate et les mouvements des joueurs en motion capture vous feront vivre des heures de plaisir !

Play

NEW

NEW

Ce Dracula X est le plus beau de toute la série ! Ce jeu de plateforme action vous étonnera par ses graphismes en 2D et ses magnifiques musiques. Transformez-vous en chauve-souris, en loup ou en brume pour écumer les salles du château et rafler toutes ses richesses



DBZ FINAL BOUT

Un pur jeu de combat qui met en scène un nombre impressionnant de personnages, qui peuvent user et abuser de coups spéciaux dévastateurs. Un jeu qui ravira les fans de la série !

NEW

Voici enfin un jeu de course proche de Nascar ! Vous êtes au volant des plus grosses berlines sport du moment. Le choix est grand 406 Peugeot, Laguna Renault .. À vous de conquérir les belles courses du DTM ! Huit tracés sont à votre disposition. Affrontez-vous à deux joueurs en écran splité !

NEW

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Stop info

Recipro VF Air Race

Presenté il y a deux mois en Over the World, Recipro VF 5000 devrait débarquer prochainement en France. Ce jeu de course à bord de vieux coucous, fort d'une idée originale, le Air Race s'annonce

plus intéressant. On regrette cependant l'impossibilité de pouvoir jouer en championnat à deux joueurs. Mais Air Race est un des seuls des sentiers battus et est fort plaisant à jouer !

Console : PlayStation
Éditeur : Sunsoft
Sortie France : décembre

La loi c'est moi ! Judge Dredd

Sorti sur Snes, il y a un bon moment, Judge Dredd débarque sur PlayStation à la fin de l'année dans un style radicalement différent. Le héros du jeu de plateforme/action sur 16 bits, le

justicier Dredd se la joue désormais en vue subjective, avec déplacement automatique dans un environnement 3D, à la Time Hoax Trilogy. Un titre bien pourri donc, pour un héros qui ne l'est pas moins. Sylvine Boude un bon mauvais !

Console : PlayStation
Éditeur : Funsoft
Sortie France : décembre

L'invasion Square

SOKAIGI

Les amateurs du très spécial Bushido Blade devraient hurler de joie lorsqu'ils découvriront le prochain titre de SquareSoft sur PlayStation. Du combat à l'épée renversant !

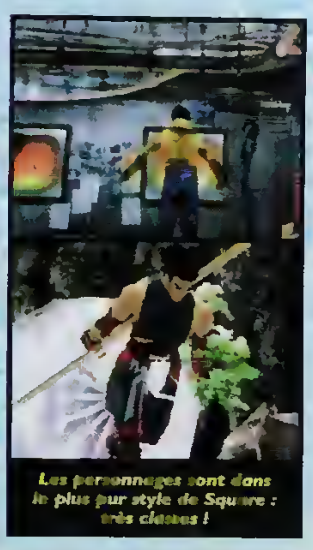
L'éditeur des Final Fantasy n'en finit plus de squatter les Stop Infos. Dernier projet en date, Sokaigi : un jeu d'action en 3D développé par le staff responsable de Bushido Blade, qui a été renforcé par de nouveaux membres (ceux qui furent à l'origine du premier catch en 3D Tohkon Retsuden).

L'héroïne, une jeune combattante armée d'une gigantesque épée, pourra courir dans toute l'aire de jeu, comme dans Bushido, afin de sabrer les ennemis. Mais le maniement des armes sera hautement simplifié pour ne pas rebuter les joueurs. Des scènes cinématiques précalculées viendront s'intercaler entre les différents stages, sans temps mort. Le jeu contiendra, en outre, quinze personnages conçus par une dessinatrice de mangas spécialement pour le jeu. Et au regard des photos, un constat s'impose : Sokaigi a l'air excessivement beau. Ça sent le hit à plein nez !

Dans Sokaigi, les différents combattants à l'arme blanche s'affrontent dans des duels mortels.

Graphiquement, cette production Square semble absolument époustouflante !

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : décembre



Les personnages sont dans le plus pur style de Square : très classes !

Et hop ! RAGNAKURE

Encore un RPG/wargame, avec des tas de personnages qui vont se joindre à vous pour corriger le vilain boss, qui martyrise tout le monde. La grosse nouveauté, c'est qu'une fois le jeu fini, on peut jouer en versus contre le groupe de héros de son meilleur pote — il suffit, pour cela, que chacun ramène sa Memory Card. Et on peut recommencer l'aventure pour trouver de nouveaux personnages cachés. Cool !

Console : PlayStation
Éditeur : SME
Sortie Japon : disponible

Cet hiver on vous met
le feu sur PlayStation
Codemasters
LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP
TOCA

Stop info

Wargame Nectaris

Ce wargame aux commandes simples et intuitives a déjà fait le bonheur des possesseurs de Nec

PC Engine. Il s'agit d'un wargame sur Play dans une version améliorée en 3D. Mélangeant savamment tactique, missions et unités spéciales, il devrait trouver des heures de plaisir aux accros des wargames.

Console : PlayStation
Editeur : Hudson
Sortie Japon : janvier

Délirant Densha De Go !

La bonne humeur qui vous met vous dans le peau d'un conducteur de train sort sur Play ! Et les vrais ni mettes de commande qui fait tout le charme seront vendus avec jeu pour les Pizzu plus ces appareils.

Console : PlayStation
Editeur : Taito
Sortie Japon : décembre

PlayStation Bad Mojo

Ce titre original qui a très bien marché sur PC sera mettre dans la peau d'un [illegible] qui fait une crise humaine dans une tête ? C'est ce qui vous cherchez à comprendre bien dans à [illegible] [illegible] qui demeure sans [illegible] à la culture japonaise. Sortie prévue au Japon pour le fin de l'année. A suivre en France !

Wing Commander-like
COLONY WARS

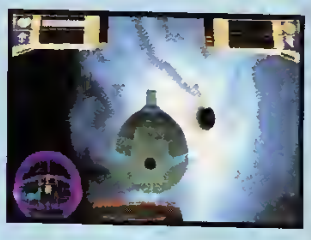
La saga de Wing Commander a du mouron à se faire. Après un Darklight Conflict discret mais néanmoins très réussi, Colony Wars déboule avec la ferme intention de révolutionner le genre.

Autant dire les choses comme elles sont, Colony Wars est un remake de la saga Wing Commander... en beaucoup plus beau. Certes les séquences FMV de ce film interactif sont un cran moins réussies que celles de WC IV, mais l'aspect simulation (ou shoot them up 3D si vous préférez) est vraiment génial. Passons le scénario du peuple opprimé se révoltant contre son tyran et retrouvons-nous à bord du cockpit. Le pilotage des six appareils est très simple à prendre en main et permet de s'éclater immédiatement. Dès les premières missions d'entraînement, on assiste à du grand spectacle, au point que les décors spaciaux rabaissent ceux de WC IV au rang de simples peintures préhistoriques. Les tirs des différentes armes ont des effets visuels très sympa sans parler des explosions dignes de Star Wars. Bref, avec pas moins de 70 missions, ce film interactif semble doté d'une durée de vie excellente. Une affaire à suivre de près !

Évoluer dans de tels décors est un régal pour les yeux.

Les tirs nous changent des infâmes traits violets de WC IV.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : décembre



C'est foot !
POWER SOCCER 2

Depuis l'annexion du foot sur console par les incontournables ISS et FIFA, rares sont les développeurs à essayer de faire bouger les choses. Shen est l'un d'eux et s'en tire avec les honneurs. Après un Adidas Power Soccer, suivi de près par un volet « remix » très moyen, Psygnosis nous propose Power Soccer 2. Plus qu'une mise à jour, il s'agit d'une véritable refonte d'Adidas Power Soccer. L'évolution la plus frappante est relative aux graphismes. La modélisation 3D des joueurs a été refaite grâce au procédé de Motion Capture. Dotés de plus de polygones et de textures de meilleure qualité, les joueurs et l'animation sont nettement plus convaincants. Bien que globalement identique, l'interface a subi une légère modification rendant les « super coups » plus faciles à réaliser. Le jeu conserve son orientation résolument arcade avec une action rapide, souvent à une touche de balle, qui a quelque chose de déconcertant.

Les graphismes ont été nettement améliorés.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : décembre

L'enfer contre le paradis ! BLACK MATRIX

Développé par NEC, Black Matrix combine RPG et wargame, avec un scénario fantastique opposant le bien et le mal, comme d'habitude. Sauf qu'ici, ce sont directement les anges et les diablotins (croqués dans le style manga par une designer de dessins animés) qui vont se taper dessus. Tous les personnages possèdent une paire d'ailes blanches ou noires, selon leur appartenance au chaos ou à la loi. Classique mais efficace.

Console : Sotam
Éditeur : Nec
Sortie Japon : N.C.

voitures réalistes

circuits authentiques

vrais pilotes

Codemasters

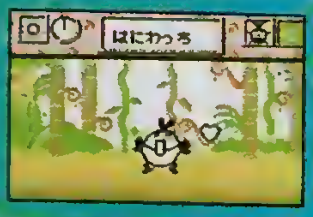
LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA

Stop info

Tamagochi 2 La revanche !

Après le téléphone portable TamaPicchi et l'ange Tenshicchi, voici les suites concoctées par Bandai sur tous les supports (sauf la Saturn. Le divorce serait-il consommé ?).



Tamagochi 2 sur Game Boy (Japon) ne laisse aucun doute sur son origine puisqu'il vous met dans la peau d'une fillette qui recherche des Tamagochis dans la forêt pour les ramener chez un professeur qui les élève. Le Tom PlayStation, quant à lui, permet profiter du même

panorama, en plus beau. Enfin, Tamagochi World sur N64 (en décembre) vous invite à élever les Tom trait en les faisant envoyer dans un jeu de plateau. La fête du petit animal virtuel n'a pas fini d'hanter nos soirées...

Dongeon Master Nexus

Ce jeu que a fait le bonheur des possesseurs d'Amiga et d'Atari ST débarque dans une nouvelle version. Avec un scénario original et des monstres en 3D, il pourrait bien séduire (enfin) les nouveaux joueurs. Espérons qu'il débarquera en France.

Console : Saturn
Éditeur : Victor Soft
Sortie Japon : janvier

Novateur
FIGHTER'S IMPACT

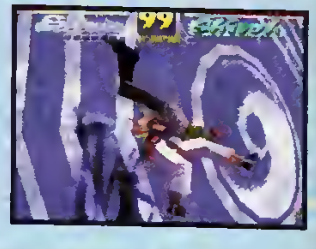
Vous êtes en mal de jeux de baston originaux ? Eh bien vous devriez apprécier cette production aux innovations nombreuses et intéressantes. En tout cas, nous, on aime...

Ce premier jeu de baston en 3D signé Taito apporte son lot d'originalités, le démarquant un peu de la pléthore des concurrents. D'abord, le faible nombre de persos (la pire des plaies dans ce genre de jeu) est compensé par le choix du style de combat avant d'ouvrir les hostilités : ainsi, un combattant n'utilisera pas les mêmes coups selon que vous choisissez le karaté, la lutte ou le Tae kwon do. Ensuite, les Combos sont totalement libres, contrairement aux enchaînements préprogrammés de Tekken : vous pouvez placer les coups que vous voulez d'affilée, sachant que certains terminent obligatoirement l'enchaînement, et qu'on ne peut répéter deux fois le même. Enfin, un bouton un peu à part permet des esquives sur le côté et des petits bonds offensifs. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais il offre des combats soutenus et agréables à regarder. Que demande le peuple ? Un test peut-être...

Trois types de terrains disponibles : rings suspendus dans le vide, lieux fermés, ou sans limites.

Eh oui, un des boss s'appelle Raoul. Ne le chariez pas trop, il pourrait bien vous mettre KO !

Machine : PlayStation
Éditeur : GT
Sortie France : décembre



Conversion
GT 24

Cette conversion de la borne d'arcade « Super GT 24h », sortie l'année dernière dans les salles, propose quelques nouveautés. Plus complète au niveau des options, elle bénéficie en plus de deux nouvelles voitures et d'un circuit inédit. Détail intéressant, votre voiture s'abîme au contact des rails et des autres véhicules. Lorsque la jauge de dégâts vire au rouge, la maniabilité est si dégradée qu'il vous faut passer au stand. Et comme c'est vous qui choisissez votre équipe technique, adaptez-là à votre style de conduite. Surtout si vous jouez en mode Endurance, une autre nouveauté de la Saturn, qui permet des courses très réalistes.

Vite au stand, ça fume !

Console : Saturn
Éditeur : Jaleco
Sortie Japon : décembre

Roulé-boulé SONIC R

Le dernier recyclage en date de la mascotte vieillissante de Sega s'appelle Sonic R. Ce coup-ci, le hérisson bleu s'attaque aux jeux de course. Parmi les participants, on retrouve bien sûr toute la ménagerie de rigueur (Knuckles, Dr Robotnik...), embarquée sur quatre circuits aux tons pastel tout à fait dans l'esprit graphique « Soniquien ». Ça va vite, on ne contrôle pas toujours, et c'est truffé d'options diverses. Le jeu devrait sortir courant novembre, mais la version que nous avons testée ne semblait pas tout à fait au point (jouabilité et collision étranges). Verdict dans un mois !

Console : Saturn. Éditeur : Sega. Sortie France : novembre.

TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE

www.touringcar.com

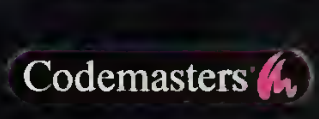
Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route



LE JEU OFFICIEL DU BAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Stop info

Twinbee RPG

Série de shoot'em up ingoïse et enfantins à l'origine, Twinbee sera sous peu adaptée en RPG. Dans les mondes à explorer, tout en 3D, vous contrôlerez des héros gâtés dans leurs petits vols

seaux tenus, bien équipés pour la boxe. Un jeu de rôle classique avec la « Konami touch » en plus. Alors si vous êtes fan, rendez-vous pour l'Over the World dans quelques mois !

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie Japon : N.C.

Fighting Cup

Fighting Cup est jeu de boxton qui ne devrait pas faire date plutôt laid, avec un design, assez bidon et des persos qu'on a déjà vu ailleurs, il a tout intérêt à pro-

poser une jouabilité hors norme pour se faire un nom. Remarquez, pour l'instant sur N64, la concurrence n'est pas sauvage !

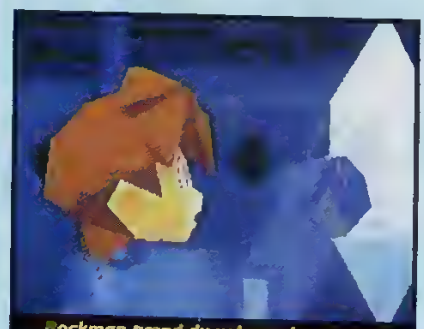
Console : N64
Éditeur : Imagineer
Sortie Japon : début 98

Capcom recycle ROCKMAN NEO

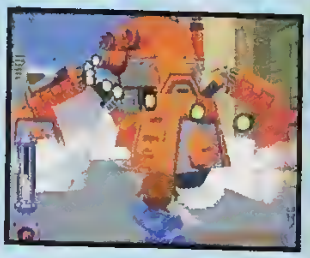
Le énième épisode des aventures de Rockman semble pour une fois faire preuve d'originalité. Capcom ne nous avait pas habitué à ça depuis longtemps !

Fidèle à sa réputation, Capcom relance son célèbre Rockman (plus connu chez nous sous le nom de Mégaman), dans un jeu d'action et de tir en 3D. Et comme c'est le dixième anniversaire de leur petit héros, ils ont décidé chez Capcom d'exploiter à fond les capacités de la PlayStation pour ce nouveau volet. Ponctué de phases de recherche et d'action, il va nous permettre de mieux plonger dans l'univers de Rockman et de faire connaissance avec sa petite amie, Laure. Cette mécanicienne de génie aura pour mission de lui réparer son armure entre chaque stage, et de lui proposer des armes supplémentaires. Ça s'annonce bien !

Il court, il court, le Rockman... À la recherche d'un ennemi à blaster !



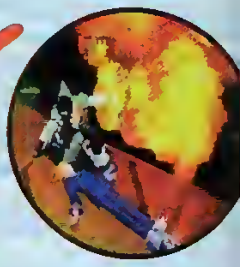
Rockman prend du volume dans ce jeu d'action entièrement en 3D.

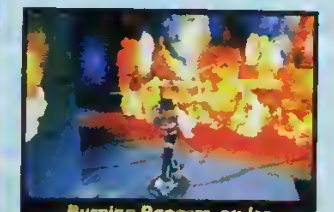


Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : fin 97

Au feu ! BURNING RANGERS

L'équipe de Nights, alias la Sonic team, est de retour avec un jeu d'action classique, où vous contrôlez un héros très mobile qui doit sauver des vies humaines du feu, dans un dédale en 3D. Le tout se joue évidemment avec le pad' analogique, qui était vendu avec Nights ! Détail intéressant, il n'y a pas de musique de fond, mais seulement des bruitages et la voix de votre navigatrice, pour une tension extrême. Doté de superbes graphismes avec de vrais effets de transparence, ce jeu semble dépasser certaines limites de la Saturn. On pourra de plus choisir un héros parmi six. Tentant non ?





Burning Rangers, ou les pompiers de l'apocalypse !

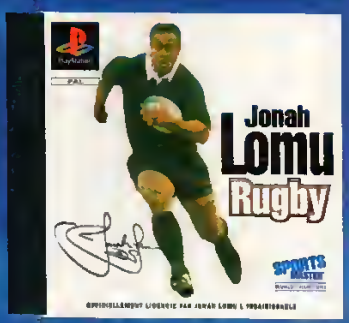
Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : fin 97

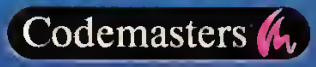
Foot sur Saturn WORLDWIDE SOCCER 98

À première vue, difficile de noter une quelconque différence entre les deux volets. Le cru 98 se caractérise toujours par un réalisme poussé concernant les mouvements des joueurs ; les graphismes sont également les mêmes que dans la version 97, sortie en mars dernier. En fait, Sega s'est efforcé d'améliorer son jeu, en incluant désormais des championnats nationaux. Il y a fort à parier que ce Worldwide Soccer s'imposera rapidement comme la référence sur Saturn, au matière de jeu de foot. En effet, la console made in Sega est la seule de sa génération à ne pas avoir accueilli une version d'ISS, le hit de Konami.
Console : Saturn. Éditeur : Sega. Sortie France : décembre.

LES SIMULATIONS DE CHOC

LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97





LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Mahalia
la pousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

ARRÊTEZ ! JE CROULE SOUS LES FANZINES ! ME LES ENVOYER C'EST SUPER, MAIS J'AIMERAIS QUE VOUS M'EXPLIQUIEZ COMMENT VOUS FAITES VOS PHOTOS, QUEL MATÉRIEL VOUS UTILISEZ, BREF TOUS LES DÉTAILS PRATIQUES...

CHER JULIEN,

Bravo pour ton fanzine, *Fun Games*, il est très beau. Il n'y a pas à dire, la couleur, ça flashe ! Cela étant, tu en mets peut-être un peu trop : les phrases avec des mots de plusieurs cou-

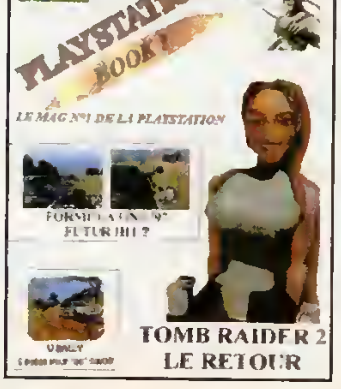
leurs, c'est un peu lourd. Par ailleurs, j'aimerais que tu m'expliques comment tu t'es débrouillé pour avoir accès à une imprimante couleur. En ce qui concerne le contenu, c'est propre : ton actu sur les consoles est très intéressante et les « niouzes » sont bien réparties, entre l'info et le coup de gueule. Continue comme ça !

SALUT YANOU

Je l'ai déjà écrit, mais apparemment vous n'avez pas tous bien lu : le prix que vous définissez pour votre fanzine dépend de vos dépenses. À vous de voir à combien il doit s'élever, selon les photocopies, le nombre de pages, la qualité du papier, etc. Sachez encore une fois que cette activité ne sera jamais pour vous une source de revenus, mais une expérience enrichissante ! Par ailleurs, Yanou, pour demander de l'aide à un magasin, il faut que tu fasses un premier numéro pour montrer aux responsables de quoi tu es capable, leur dire combien tu vas faire de numéros et où tu vas les distribuer. En clair, il faut vendre ton produit. Bon courage !

TONY,

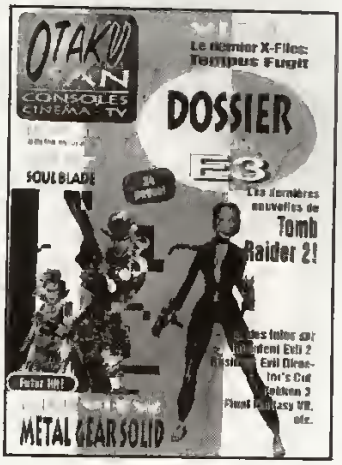
Ton fanzine, *PlayStation Book*, n'est pas mal du tout. C'est une très bonne idée d'avoir fait une couverture en couleurs. Par ailleurs, dans tes tests, les fiches techniques sont beaucoup trop grandes. Les lecteurs veulent lire du test,



de la critique, mais il est rébarbatif de se fader une page entière de notes. En revanche, les Plus et les Moins permettent de se faire une bonne idée du jeu. À bientôt !

CHER COLLÈGUE D'OTAKU SAN,

Il est vrai que l'on voit tout de suite que vous travaillez avec un vrai maquettiste. C'est clair, novateur, avec



une vraie recherche au niveau des titres. En ce qui concerne ton dossier ECTS, il est assez complet. Pourras-tu d'ailleurs me dire où tu as chopé toutes ces infos ? Enfin, c'est une excellente trouvaille d'annoncer les grandes lignes du contenu du prochain numéro pour appâter le lecteur. Bonne chance pour les prochains numéros. Avis aux spécialistes du manga, *Méga Max* recherche des rédacteurs passionnés de ce type de BD. Écrivez à *Otaku San*, 121, cité Bellevue, 57700 Hayange.

SALUT FLORIAN,

Voilà un fanzine comme j'aime en lire : maquette sobre et claire, dossier étayé, touche d'humour présente mais pas trop lourde, et pratiquement aucune faute d'orthographe. Chapeau bas, monsieur ! Le seul petit reproche concernerait la nouvelle, un peu longue. Tu devrais moins axer ton texte sur un style scénario,

mais l'écrire plus comme un récit avec un peu plus de dialogues. Quant à ton interrogation à propos de l'utilité d'une rubrique sur la musique et la vidéo :

fonce ! Les joueurs ne sont pas bloqués 24 h sur 24 devant leur console, donc forcément ils sont intéressés par tout ce qui se passe. Quant à un dossier sur les boys band, pourquoi pas ? si c'est drôle et avec quelques bonnes infos. Tous les sujets peuvent être abordés à condition qu'ils apportent quelque chose au lecteur. J'attends le second avec impatience. Pour vous procurer *Fanz'Adventure*, envoyez 25 F à : Florian Layat 24 A, rue Marx Dormoy, 38000 Grenoble.

COUSCOUSBOY,

Dogues Virage Sud (?) est un fanzine « spécial », dirons-nous. Pour être un peu plus franche, je dirai que je n'ai pas vraiment compris le concept... Vous voulez parler de quoi en fin de compte ? Les BD ne sont pas géniales. Et pourquoi tout à coup, une page sur un joueur de foot sans qu'elle soit annoncée ? Il y a, malgré tout cela, de bonnes idées : offrir une carte Magic (heureusement

que vous ne tirez pas un nombre d'exemplaires trop élevé !) et le mini-poster de Lara Croft. Ceci n'est qu'un avis subjectif, ouvert à toutes explications qui plus est.

AMIS DE NEC2ONE,

J'ai plusieurs remarques sur votre fanzine. Tout d'abord, instituer une lecture inversée, c'est-à-dire de droite à gauche, peut être une idée originale à condition que ce soit bien expliqué. Or votre couverture n'est pas assez percutante pour que l'on s'en aperçoive tout de suite. Toujours au sujet de cette couv', vous devriez soigner le titre car il est illisible, ce qui est un gros point négatif pour un magazine. Ensuite votre dossier sur la psychologie du jeu n'est pas assez com-

plet et ne repose que sur votre avis totalement subjectif ; il comporte en plus de grosses erreurs de jugement. S'attaquer à un sujet aussi lourd demande de bonnes recherches — quelques petites interviews de joueurs auraient été les bienvenues. En ce qui concerne l'écriture, elle-même, il faut que vous fassiez attention aux répétitions et que vous utilisiez un langage un peu moins parlé, plus écrit. Cela dit, il y a aussi de bonnes choses : la maquette est assez bien foutue et les « incrustes » sont un plus pour les tests. Bonne chance !

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Alexandre Grillet pour son test de ISS 64, noté 98 % : « *Un soft qui s'impose comme la nouvelle référence footballistique, toutes machines confondues. Sa maniabilité, sa durée de vie et surtout son fun en font un achat indispensable pour tout possesseur de Nintendo 64 qui se respecte !* ».

Jean-Philippe Brayé pour son test Worms sur PlayStation, noté 98 % : « *Délirant, magnifique, excellent, tels sont les adjectifs pour décrire ce jeu d'action/stratégie. Les scènes cinématiques sont trop marrantes et les graphismes géniaux, l'animation sans faille, la jouabilité excellente. Bref c'est un méga-hit !* »

Rémi Richard pour son test de Nights sur Saturn, noté 96 % : « *Les créateurs de Sonic ont fait du bon boulot ! Nights est un jeu fun qui vous transporte dans un autre monde : celui du rêve. Que ce soit en forêt, en montagne ou dans un musée délirant. Les décors 3D sont très beaux et variés, tout comme les musiques. Et récolter des points en faisant des figures, grâce à la banderole jaune, est un vrai régal. Un must de 6 à 99 ans !* »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

En résumé (e) (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

les plus belles interviews de Mahalia

Quatre Garçons pleins d'avenir

Ils n'étaient que trois (Éric Berger étant en vacances en Inde) à se déplacer à la rédac, motivés par l'envie de jouer aux dernières nouveautés. Il a d'ailleurs été difficile de les interviewer tant ils étaient emballés par Goldeneye 007 sur N64...

Stéphane Guérin-Tillié

Quelle place tiennent les jeux vidéo dans votre vie ?
Olivier Brocheriou : Moi je joue beaucoup la nuit parce que je suis insomniaque.
Olivier Sitruk : Insomniaque, c'est un mec qui dort pas, mais toi tu dors jusqu'à 14 heures. (rires)
Olivier B. : Oui mais c'est la nuit que je n'arrive pas à dormir. Donc je joue au tennis ; j'ai Pete Sampras sur PlayStation.
Olivier S. : Moi j'ai joué à tout, j'ai tout essayé. J'ai une Satum, achetée lors du tournage à Aix. On a joué pendant deux mois à Sega Rally et à Décathlète. Je suis assez tenté par Formula One (malheureusement, il tourne sur PlayStation,ndlr).
Stéphane Guérin-Tillié : On allait aussi beaucoup dans les salles de jeux pour jouer à Sega Rally C'était assez sympa. Je n'ai pas de console mais je dépense beaucoup d'argent dans les salles d'arcade.

Quel genre de joueurs êtes-vous ?
Olivier S. : Broche (comprenez Olivier Brocheriau, ndlr) et moi formions une très bonne équipe à Décathlète, alors que Bret (Éric Berger, ndlr) et Stéphane étaient très mauvais joueurs, ils voulaient gagner pour gagner.
Stéphane : C'est vrai, et à Sega Rally ils nous ont montré qu'ils étaient deux champions. Pendant deux mois, ils nous ont toujours mis à donf'. Mais il faut dire aussi que pendant la tournée de promotion du film, je me suis bien entraîné à Rome, et je leur ai mis une branlée monumentale.

Apparemment vous appréciez les jeux de sport...
Olivier S. : Ouais, mais il y aussi Tomb Raider. Je suis tombé amoureux de Lara Croft.
Olivier B. : Excellent !
Stéphane : J'ai bien aimé Doom.

Quelle est la console que vous préférez ?
Olivier S. : Moi c'est la Satum à cause du foot.
Olivier B. : Je ne sais pas... mais la N64, ça a l'air super. Sinon la PlayStation me convient.

Comment avez-vous été sélectionnés pour le film « Quatre garçons pleins d'avenir » ?
Stéphane : Je ne veux pas démythifier le truc mais ça se passe toujours pareil. Ton agent t'appelle, t'as un rendez-vous avec la directrice de casting, ensuite tu rencontres le réalisateur qui te fait faire des essais. Olivier

(Sitruck, ndlr) avoit déjà un statut de jeune acteur en vogue et l'a rencontré directement.

Est-ce vous qui avez choisi les personnages que vous deviez interpréter ?
Olivier S. : Ça c'est fait d'un commun accord, même si au début les auteurs ne savoient pas trop.
Stéphane : Moi j'ai fait des essais pour les deux rôles, celui de Bretling et celui d'Axel.
Olivier B. : Évidemment j'ai été choisi pour tenir le rôle d'Arnaud. J'ai été contacté fin septembre et on a commencé à tourner fin octobre, donc j'ai fait quatre semaines d'essai.

Comment était l'ambiance sur le tournage ?
Olivier B. : On a eu le temps de se rencontrer quelques fois à Paris.
Stéphane : On a fait aussi plusieurs lectures tous ensemble, et avec le réalisateur, Jean-Paul Lilienfield. On s'est vus tous les après-midi, c'était une manière de s'apprivoiser les uns les autres et puis de bosser sur les personnages. C'est vrai que l'alchimie s'est faite à Aix.
Olivier B. : Le fait de se retrouver ensemble, à l'hôtel, nous a permis de bien nous entendre tout de suite. Il aurait pu se passer un « truc » sur les quatre, mais il s'avère qu'on s'est tous bien entendus. À l'image, on s'en rend bien compte. On n'a pas feint la complicité, elle était là. On s'est vraiment bien marrés lors des scènes où l'on jouait tous les quatre, c'était un régal.

« Je suis amoureux de Lara Croft »
(Olivier Sitruk)

Ce film, c'est l'histoire de quatre étudiants en fac, un peu loosers, à qui il arrive plusieurs aventures. Par exemple, vous décarez la voiture de la mère d'Olivier avec tout ce qu'il y a de plus beauf : volant en fourrure, klaxon qui se déclenche à l'allumage, autocollants et lumières clignotantes... Qu'est devenu ce petit bijou du bon goût ?
Olivier B. : On s'est démerdés pour la mettre bien en panne car ils voulaient qu'on se balade dedans pour la pramo.
Stéphane : En fait, trois voitures ont servi pour le tournage. Deux ont vraiment été bousillées pour les besoins du film — grosse production ! — quant à la troisième, Broche s'en est occupé, comme il conduit vite et bien.
Olivier S. : Elle était quand même utilisable, mais on a insisté pour ne pas le faire, et je pense qu'ils ont compris. Cela dit je veux bien leur racheter... Mille balles prix d'ami.

Que diriez-vous pour donner envie aux gens d'aller voir le film.
Stéphane : Je crois que ce film est une vraie comédie, un vrai divertissement. il n'y a pas de prétention dans ce film, et il ne cherche pas à en avoir. C'est drôle.
Olivier : C'est l'histoire de quatre mecs que tu peux rencontrer partout, dans toutes les facs. Donc plein de gens se retrouveront là-dedans.
Stéphane : Et puis il faut y aller pour voir Olivier Sitruk, qui a quand même joué dans *l'Appât* et a été nominé aux Césars. (rires)

Quel conseil donneriez-vous aux jeunes qui veulent se lancer dans le métier ?
Olivier S. : Il faut faire les choses par passion. Il n'y a pas de parcours privilégié, donc je conseillerais aux gens de poursuivre leurs études...
Stéphane : T'as pris un coup de vieux toi ! Non, ce qu'il faut dire c'est : « Ne le faites pas ! » On est trop nombreux.
Olivier B. : Ils peuvent déjà commencer à se tester en prenant des cours de théâtre.
Stéphane : En même temps, il ne faut pas négliger le pomo. (rires)

Quels sont vos projets ?
Olivier S. : Je vais jouer dans une série de quatre téléfilms pour France 2, qui va s'appeler *Les Moissons de l'océan*. Ça se passe dans le milieu de la pêche, dans les années 50. J'incarne un vrai héros romantique, donc ça n'a rien à voir. Et après, j'enchaîne avec un film.
Stéphane : Je vais faire un film dans lequel je joue un jeune mec qui revient sur les traces de son père. Normalement, c'est pour France 3.
Olivier B. : Moi, je reste à Paris pour gérer un peu tout ça, et les retours du film. (rires) Sérieusement, je n'ai rien de précis pour l'instant.

Olivier Sitruk

Olivier Brocheriou

l'arcade dépasse les bornes

Ami lecteur, la période est calme en ce qui concerne les sorties françaises. Seul, Marvel Super Heroe´s Vs Street Fighter est arrivé dans nos salles préférées. En revanche, le rythme des sorties japonaises s´accélère depuis le Jamma Show (l´un des deux plus grands salons nippon en arcade, donc du monde), qui s´est tenu fin septembre. Beaucoup de suites en perspective, mais aussi quelques simulations très originales.

Nouvelles du Japon

On a décidé de se partager le boulot ! Speedy Reyda, votre serviteur, chronique les jeux virils de combat, baston, et castagne. Quant à Papy Wonder, il se charge des jeux pour grabataires qui n'entrent pas dans la catégorie susnommée.
Commençons d'abord par un avertissement utile : il y a peu de réelles nouveautés en matière de combat. Mais ne faisons pas la fine bouche, cela montre aussi que les éditeurs prennent le temps de peaufiner leurs nouvelles productions.

Commençons par *VF3 tb*. Ben, c'est VF3 avec des ajouts : les mouvements d'esquive sont beaucoup mieux gérés ; on ne se fait plus enchaîner en voulant éviter un coup. Le gros Takaarashi peut maintenant faire des bonds. On peut choisir trois angles de vue supplémentaires lorsqu'on combat la machine. Et, gros changement, on joue désormais par équipes, en trois contre trois. On peut appeler ça King of VF3, si vous voulez, mais ça a le mérite de forcer les joueurs à maîtriser un peu tous les persos...

Vampire Savior 2 et *Vampire Hunter 2* sont deux jeux différents, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Chacun proposera des coups différents, avec des persos présents dans l'un... et pas dans l'autre.

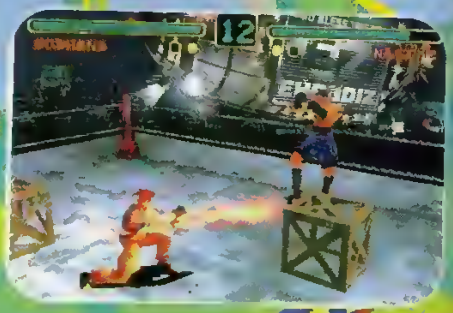
Intéressons-nous plutôt à *Shiritsu Justice Gakuen*, un titre Capcom tout en 3D, comme Street EX. C'est plutôt bien fait, dans l'esprit

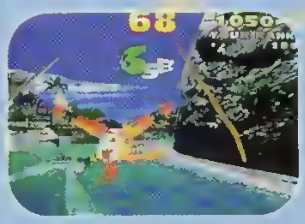
« lycéens qui en veulent », et ça met en scène des équipes de trois héros, issues de bahuts différents, ayant chacune sa spécialité : voyous, sportifs, friqués... On forme une équipe de deux combattants parmi les trois du lycée choisi, et on s'affronte jusqu'à la victoire.
L'esprit d'équipe pourrait être mieux représenté, messieurs les éditeurs, en mettant quatre sticks sur la borne, par exemple. Enfin, ça a l'air jouable et les persos sont au standard « capcomien ». Mais la disposition des boutons est pompée sur King of Fighters. Hou ! les vilains copieurs...

Passons rapidement sur *Ehrgeiz*, le jeu de Square (à peine entamé) qui devrait offrir une grande liberté de mouvements, des obstacles sur le terrain et des projectiles lors des affrontements à distance. Bref, Tobal 2 en arcade.

Enfin, le nouveau *Samurai Spirits 64* avance encore et toujours, avec l'apparition d'une jauge de « souffle » qui se vide lorsque vous courez dans tous les sens, ou frappez sans cesse.

Tous les autres titres présentés au Jamma Show ont déjà été chroniqués dans ces pages : *Pocket*

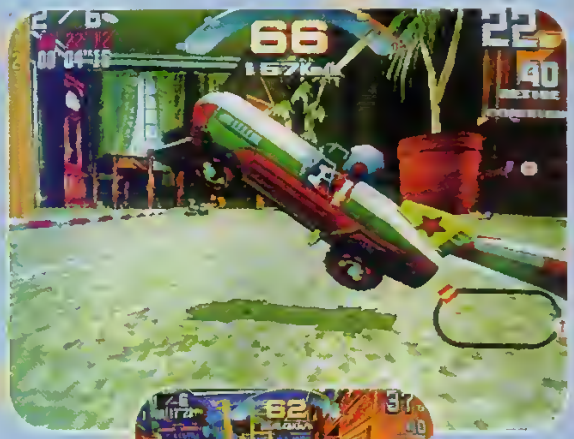


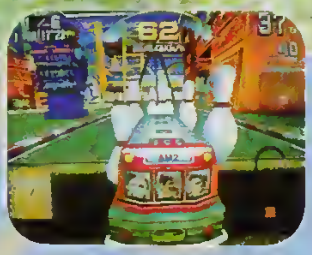


choisir les mêmes sbires que dans la célèbre simulation d'athlétiame. Au programme : descente, saut à skis, slalom, patinage de vitesse, ski de fond, etc. Autre forme de glisse avec Water Ski, qui est la première simulation de ski nautique. « Bon esprit ! » comme dirait quelqu'un qui nous est cher...

On passe à la plus célèbre simulation de robot : Virtual On nous reviant dans une nouvelle mouture au doux nom de *Cyber Troopers Virtual On* (mais sur model 3, cher Wonder). Fan de Gundam, vous savez où claquer vos tunes !

Enfin, Scude Race, le dernier chef-d'œuvre de Sega a droit aussi à sa petite suite : Scude Race Plus. Pourquoi « Plus » me direz-vous ? Eh bien, tout d'abord pour le nombre de circuits (cinq au lieu de quatre), pour le mode Mirror, mais surtout pour les véhicules plus petits, genre Micro Machines (vous savez les SD voitures pour notre SD Reyda national), que vous pilotez sur le circuit « débutant ». Il y a un autobus à impériale, un tank, une roquette et même un chat ; le tout dans des décors à la taille des véhicules. Sympa ! il n'y en a pas que pour les fous de simulation pure.





Fighter avec son système de « Cosplay Combo », où les persos se déguisent en vous enchaînant, et sa maniabilité simplissime : trois boutons — Punch, Kick, Special — qui mettront le jeu à la portée de tous. *Fighting Wu Shu* de Konami sur carte Cobra qui devrait vous décoller les rétines. Et bien sûr *Street Fighter III 2nd Impact*, pratiquement achevé. Il est temps de laisser la parole à Wonder, vétéran du Viet Nam-co... Parlons maintenant d'autres genres ! Pour rester dans l'air du temps, on peut constater un flottement au niveau de l'originalité chez la plupart des constructeurs (seraient-ils en panne d'idées ?). En effet, 80 % des jeux sortis cette année sont, soit des suites, soit des nouvelles versions... Et ce n'est pas fini, jugez plutôt. On commence par Sega et son *Ski Champ* qui est un simulateur de ski, comme son nom l'indique. Il devrait compenser le piètre succès du Sega Ski Super G. D'autant plus qu'il n'y aura pas d'Alpine Racer pour lui nuire. Restons dans les sports d'hiver avec *Winter Heat*, la suite de Decathlete, dans lequel vous pourrez

À part Namco que l'on verra plus bas, les autres éditeurs ne sont pas plus originaux. *G Darius version 2* (de Taito) est quasiment identique à l'ancienne version, mais avec quelques décors différents, un troisième bouton et une jouabilité améliorée.

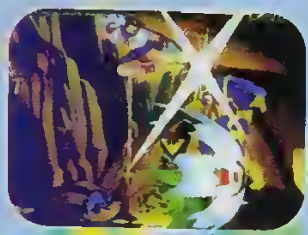
Quant à Konami, il joue à fond la carte Cobra, et les premières images de *Racing Jam* laissent présager une très grande simulation de course.

Enfin, Namco présentait peu de jeux, mais ils avaient tous le mérite d'être autre chose que des suites. *Motocross Go !* est un jeu de... motocross. Certes, l'idée n'est pas neuve et les plus anciens se souviennent encore de Enduro Racer. Mais bon, ça fait toujours plaisir de faire des bonds en haut des bosses. *Libero Grande* est le nouveau jeu de foot du géant japonais. Tout en 3D, il entre en concurrence directe avec Virtua Striker 2 ; la lutte sera rude. Enfin, *Rapid River* est sûrement le jeu le plus original de l'année car c'est la première simulation de Rafting. Après Prop Cycle, c'est une nouvelle fois un jeu basé sur le physique que nous propose Namco. En effet, comme dans le susnommé, vos muscles seront apparemment soumis à rude épreuve pour descendre les divers torrents que composent le jeu (ouais ! je sais, ça me fera du bien !).

On les a essayées pour vous

Marvel Super Heroes Vs Street Fighters

Capcom



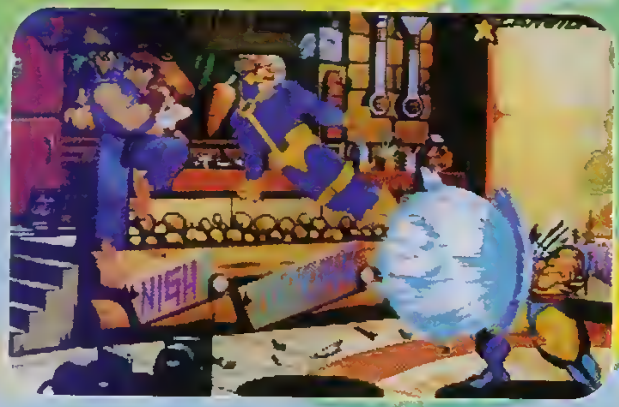
85%

Voici le jeu qui fait suite à X-Men Versus Street Fighters : précisons d'emblée qu'il est du même acabit que son prédécesseur. Les personnages ont évidemment été changés dans les deux camps. Ainsi, du côté des Street Fighters, on peut jouer avec Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Dhalsim, Mr Bison (qu'est-ce qu'il fait là, lui ?), Akuma, mais surtout Sakura et Dan, les nouveaux venus. Côté super héros, vous avez également l'embarras du choix : Wolverine, Cyclope, Omega Red, Spiderman, Captain America, Hulk, Black Heart, et Shuma Gorath (on se serait bien passé de cette pieuvre cosmique...). Oui, vous avez bien compté : 17 personnages, alors que la version nippone en proposait 18. Le dernier, Norimaro, personnage comique et parodique typiquement nippon, n'avait sans doute rien à faire dans la version occidentale. Cela étant, les flemmards de chez Capcom auraient pu mettre un bon perso à la place (Iron Man, par exemple), plutôt que de mettre du blanc dans l'écran de sélection. Enfin, passons...

Le système de jeu n'est pas nouveau puisque le double écran en hauteur, les combats en deux contre deux avec possibilité de faire appel à son coéquipier à tout moment, les super coups et contres réalisés conjoitement, vous devez déjà connaître. Alors parlons tout de suite des nouveautés : les « Aerial Rave », ou Combos aériennes, ont été introduites très simplement puisque chaque perso possède un coup qui fait « décoller » et permet d'enchaîner quelques prunes supplémentaires en l'air. Enfin, le « Variable Assist », le nouveau coup de main du coéquipier : celui-ci peut attaquer très rapidement sans lui avoir laissé la main au préalable. Par ailleurs, cela ne fait pas baisser la jauge, et ne restreint pas vos mouvements. Résumons : en appuyant sur poing moyen et pied moyen en même temps, votre pote arrive gratuitement et frappe l'ennemi ; et vous pouvez continuer à enchaîner derrière. Dernière chose : lorsque vous changez de perso au moment où vous venez de prendre un coup, ses points de vie vont remonter petit à petit pour recouvrer ce dernier coup reçu, puis ils continueront d'augmenter tout doucement. Il y a donc moyen d'optimiser le travail d'équipe pour ne jamais se retrouver avec un perso au bord du KO. Quelques nouveautés, donc, mais pas grand-chose de transcendant non plus.

Sachez qu'il existe des cheats pour obtenir des persos « cachés », mais à part Shadow Nash, ce sont tous des versions exotiques de combattants déja présents dans la borne : Mecha Zangief, Sakura bronzée, Armor Spiderman...

Alors, MSH Vs SF est il un jeu intéressant ? Eh bien, cela dépend de vous. La réalisation est strictement identique au volet précédent, les musiques sont sympa sans plus, idem pour les bruitages. Bref, c'est du Cacpcom « de base ». Alors, jetez-vous dessus si vous aviez accroché sur le premier. En revanche, si vous ne l'aviez pas apprécié, gardez vos crédits pour autre chose. Il reste toutefois une option : vous n'aimez pas mais vous êtes plutôt doué pour les jeux de baston ? Montez une équipe ridicule, genre Dan et Dhalsim, et amusez-vous à humilier ceux qui squattent cette borne sans grand génie...



Points forts

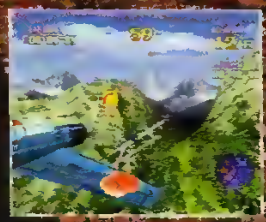
Des persos célèbres
Un mode « Grand débutant »

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda grâce au Fanta !

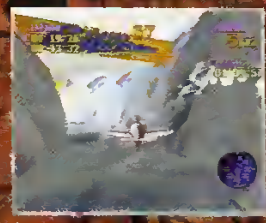
BRAVO AIRRACE

Réservé aux têtes brulées

10 avions différents



Courses en 3D



Pour en faire avec la route

Une réalisation très impressionnante "Console+"

www.thq.com

©1997 THQ, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Distribution exclusive ECUDIS

ROBOTECH

MACROSS : LA SAGA

KAZE

Manga Distribution

Albator 84 le Film New	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7 New	V.F	119 F
Arlon Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Art Of Figthing	V.F	99 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	99 F
Baoh le Visiteur	V.F	99 F
Be Bop Hi-School	V.F	99 F
Black Jack Vol 1	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6 New	V.F	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	109 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6 New	V.F.S	99 F
Burn Up	V.F.S	99 F
Camelot New	V.F	99 F
Chasseurs de Vampires	V.F.S	109 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 New	V.F.S	99 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F	119 F
City Hunter O.A.V 1h30 New	V.F.S	119 F
Cohra Vol 1 à 10	V.F	119 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	99 F
Daocougar	V.F	99 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	99 F
Dragon Ball 2 Epis inedita vol 1 à 4 New	V.F	79 F
Dragon Ball 2 Vol 1 à 12	V.F	119 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	79 F
Fight Man Vol 1 à 2	V.F	99 F
Fl Hazard Vol 1 à 4	V.F	99 F
Evangelion New	V.F	109 F
Fam and Thrile Vol 1 à 2 New	V.F.S	129 F
Fire Emblem New	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	109 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Coffret New	V.F.S	119 F
Goldeo Boy Vol 1 à 3	V.F	289 F
Grey Cine Manga	V.F	109 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	119 F
Hakkendeo Vol 1 à 2 New	V.F	99 F
Humming Bird Vol 1 à 2 New	V.F	99 F
Iria Vol 1 à 3	V.F	99 F
Kamui	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'Ange des Ténèbres New	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Luciolles New 13/11	V.F	139 F
Les Cités D'or Vol 1 à 10	V.F	119 F
Les Heros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
La Legende de Lemoear	V.F.S	99 F
Macross Robotech	V.F	99 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Max et Compagnie le Film New	V.F	119 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	99 F
Moonlight la Fierre de Lune	V.F	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Nom de Code Love City	V.F.S	99 F

Tom Sawyer

Les 3 premiers video Manga Tom Sawyer (durée 1h44mn par K7) seront disponibles début novembre les 3 suivantes début décembre au total 12 cassettes video sont prévues soit 49 épisodes de 26 mn

Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59

Manga'Distributio

Nuku- Nuku Vol 1 à 3	V.F.S	1
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	
Plastic Little	V.F	
Princesse Minerva New	V.F.S	1
Ran la Legende Verte Vol 1 à 3	V.F	
Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2	V.F	
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	
Réincarnation Vol 1	V.F	
Réincarnation Vol 1 à 3	V.F.S	1
Robotech Vol 1 à 7 New	V.F	1
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	
Sailor Moon le Film New	V.F	1
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	
Samourai Shodown	V.F	
Slayer New	V.F.S	1
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	
Spider-Man Vol 1 à 2	V.F	
Suikoden	V.F	1
Street Figther 2 V Vol 1 à 5 New	V.F	1
Tatton Master Vol 1	V.F	
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	
Tenchi Muyo spécial Vol 1 New	V.F	1
The Cocpit	V.F	
The Hard	V.F	
Tom Sayer Vol 1 à 3 New	V.F	1
Torpedo New	V.F	1
Toshinden Vol 1 à 2 New	V.F	1
Yoko Leda	V.F.S	1
Yoma des Ténèbres	V.F	
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F	
Young Guos Vol 1 à 2 New	V.F.S	1
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F	
Wat Poe	V.F.S	

Bientôt les séries inédites de Saint Seiya seront disponibles

GOLDEN BOY

Kimagure ORANGE ROAD

MAX et compagnie

ALBATOR 84
ALBATOR
ALBATOR
ALBATOR
ALBATOR
ALBATOR 84
ALBATOR 84
Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59
Tenchi Muyo
RYO-OHKI
TORPEDO
Chroniques de la Guerre de Lodos
Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59

CYCLE CINÉMANGA

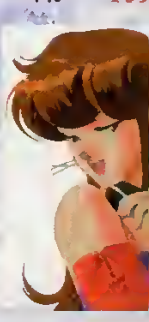
MANGA'DISTRIBUTION

LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
PLUS DE 100 000 K7
VIDÉO EN STOCK
PLUS DE 300 K7 VIDÉO DIFFÉRENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS
TEL 01 48 06 26 53

Manga'Distributio

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

Alien From Darkness New	V.F	99
Aoge des Tenèbres Vol 1 à 4	V.F	99
Belle et Diable	V.F	99
Bestials Sévices	V.F	99
Can Cao Buny New	V.F	99
Cris et Châtiments	V.F	99
Dark Side Blue	V.F.S	99
Docteur Feel Good	V.F	99
Dragoo Pink Vol 1 à 3	V.F	99
Emy la Cochonne New	V.F	99
Esclave & Soumise	V.F	99
Faotasmes Charpels	V.F	99
Imma Yojo Vol 1 à 3 New	V.F	99
Hard Stock New	V.F	99
La Sle Galaxie	V.F	99
Mademoiselle Meteo Vol 1 à 4	V.F	99
Magical Twilight Vol 1 à 3	V.F	99
Maoga X New	V.F	109
Missioo Extrême Vol 1 à 2 New	V.F	99
Miss Visionary Vol 2	V.F	99
Ogenki Clinic	V.F	99
Odyssée du Plaisir	V.F	99
Parade Parade	V.F	99
Possessions Diaboliques	V.F	99
Poupée du Vice	V.F	99
Sailor Guerrières Vol 1 à 2	V.F	99
Select X Vol 1 à 2 New	V.F	99
Sex Fighter New	V.F	99
Ship Angel Vol 1 à S	V.F	99
Stainless Night	V.F	99
Twin Angel Vol 1 à 2	V.F	99
Twin Angel Vol 3 à 4 New	V.F	99
Twin Dolls Vol 1 à 2	V.F	99
Urotsukidoji 3 Vol 1 à 4	V.F	99
Urotsukidoji 4 Vol 1 à 2 New	V.F	109



COBRA

BON DE COMMANDE

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE À ENVO
Manga'Distribution 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57
SI VOUS AVEZ DÉJÀ PASSER UNE COMMANDE , VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE DE 15
QUE VOUS POUVEZ APPLIQUER IL VOUS SUFFIT D'INDIQUER VOTRE CODE CLIEN

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____
Ville _____
Tel _____
Frais de Port Colissimo Jour + 2 (25 F)
Frais de Port Chronopost Jour + 1 (40 F)
Règlement : Chèque, C.B, Mandat
N° C.B _____
Expire à Fin le _____/_____
Signature :

Titre du Film	Pr
Code Client ———— REMISE 15 %	
Frais de Port etranger :	
Total à Payer+Port	

Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées p
propriétaires respectifs . Photos non contractuelles Manga'Distribution SA RC Paris B 408 996 06

Bomberman 64

Nintendo 64

Le Bomberman nouveau est arrivé, et avec lui son lot de nouveautés. Le principe ne change pas : il s'agit toujours d'exploser les adversaires à l'aide de bombes. La principale innovation vient pour une fois du mode Story, véritablement intéressant. Il propose quatre mondes, chacun d'eux étant divisé en quatre niveaux, où il faut trouver et actionner des mécanismes qui vous permettent de progresser. Bien sûr, le personnage ne peut pas sauter, et sa seule force réside dans l'utilisation judicieuse de ses bombes. Dans chaque niveau, il est possible d'obtenir cinq cartes d'or. Ces dernières vous permettent par la suite de modifier l'apparence de votre bomberman. Il est donc indispensable de finir le mode Story à fond pour bénéficier de nouvelles options. Une idée sympathique, malheureusement exploitable — uniquement — si vous possédez une memory card, car seules trois parties de ce mode peuvent être sauvegardées sur la cartouche.

Quelques défauts viennent noircir le tableau : le premier concerne la lisibilité du jeu. La vue étant en 3D isométrique, le Bomberman est régulièrement caché par des éléments du décor, ce qui oblige à faire pivoter le tableau de jeu de 45 degrés. La manipulation n'est pas « mortelle » reste un peu fastidieuse. L'autre défaut vient de la maniabilité. La 3D nécessitant des déplacements rectilignes (diagonales, haut, bas, droite et gauche), l'utilisation du pavé analogique rend ces déplacements délicats.

Le gros diamant n'attend que vous pour être mis en sécurité. Gare à la méchante bête qui rôde.

Pour accéder à ce téléporteur, il faut déposer une grosse bombe devant un pilier.

Modes Battle et Team

Le mode Battle se joue de façon classique : explosez tout le monde à l'aide de vos bombes. Les options sont sensiblement les mêmes que dans les anciennes versions.
Le mode Team, lui, peut se jouer à deux contre deux, ou trois contre un. Le but est d'exploser les diamants de l'adversaire. Un mode moins jouissif que le premier mais agréable quand même.

En actionnant ce bouton, vous baissez un pont. De nombreux petits mécanismes, comme celui-ci, parsèment le jeu.

Les graphismes sont soignés ; une heureuse surprise quand on connaît les originaux.

Dans ce niveau, il faut redonner au cours d'eau sa trajectoire initiale. Quelques bombes savamment placées vous y aideront.

pour certains passages. Le choix du mode de déplacement aurait été le bienvenu.

À quatre : c'est l'éclate !

L'indépendable mode Quatre joueurs est évidemment présent. Quelques changements radicaux dans la façon de jouer rendent cette version très agréable (malgré les protestations des puristes de la rédaction). Le principal changement vient des morceaux qui sont, ici, représentés par une demi-sphère qui grossit puis se rétracte. Plus l'explosion est puissante, plus la demi-sphère est importante. Une autre modification réside dans le fait que tous les Bombermen peuvent sauter et porter les bombes. Quelques nouveautés font également leur apparition. Ainsi un joueur enlacé revient en fantôme. Il ne peut pas poser de bombes, mais manie celles des autres. Il a aussi la capacité de s'accrocher quelques instants sur un autre Bomberman pour le diriger. Les parties deviennent alors très mouvementées et vraiment comiques.

Au final, ce nouveau Bomberman est une heureuse surprise. Pour une fois, le jeu est très plaisant seul, et très amusant à plusieurs (bien qu'il n'ait pas déclenché la folie à la rédaction).

Lefou,

Les avis de la rédac'

ELWOOD : « Le champion du monde de Bomberman n'a qu'un mot à dire : cette version est cool... ouuuu

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	299,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA	299,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	249,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
NHL 97 (EUR)	249,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIC	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TOTAL FOOTBALL	149,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **999 F**

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE ou CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE **99 F**

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	399,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	249,00
WORLD HEROES II	249,00

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **69 F**

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
12b, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Playstation

- → PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat* — 1090 F
- → PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* — 990 F
- → VOLANT + PEDALIER — 449 F
- → Psychopad — 299 F
- → Pistolet — 199 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	199,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	349,00
• PRISE PERITEL ROB	149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	299,00

JEUX USA

ANDRETTI RACING	149,00
FINAL FANTASY VII	**349,00**
RALLY CROSS	199,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2	299,00
BASTARD	299,00
BREATH OF FIRE3	499,00
BUG RIDERS	299,00
DRACULA X	349,00
DRAGON BALL GT	**299,00**
DRAGON BALL Z2	299,00
EINHANDER	499,00
FINAL FANTASY VII	**299,00**
FRONT MISSION 2	499,00
KING OF FIGHTER 96	399,00
KOWLODN'S GATE	199,00
MARVEL HEROES	399,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART)	299,00
SENGOKU MUSOU	199,00
SUPER STREET FIGHTER EX	**299,00**
WILD ARMS	199,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD	299,00
ACE COMBAT 2	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
BLACK DOWN	299,00
BUST A MOVE 3	249,00
CASTLE VANIA	**369,00**
COLONY WARS	369,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**
COURIER CRISIS	349,00
CROC	**369,00**
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**399,00**
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DRAGON HEART	299,00
DUKE NUKEM 3Q	369,00
EXHUMED	349,00
EXPLOSIVE RACING	**349,00**
FANTASTIC FOUR	349,00
FIFA 98	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FIGHTING FORCE	**369,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
FROGGER	349,00
G POLICE	369,00
GRID RUN	299,00
HERCULES	**349,00**
HEXEN	349,00
ISS PRO	369,00
J MADDEN 98	369,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD	369,00
KORUSHI	299,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**299,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**349,00**
LE THEAL ENFORCER	369,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MACHINE HUNTER	**369,00**
MAGIC THE GATHERING	349,00
MDK	349,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONOPOLY	**299,00**
MONSTER TRUCKS	369,00
MOTO RACER	**369,00**
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	299,00
NHL 98	369,00
NHL POWER PLAY	249,00
NIGHTMARE CREATURES	349,00
NUCLEAR STRIKE	**369,00**
OOD WORLD	**369,00**
OVER BOARD	**349,00**
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PARAPPA THE RAPPER	299,00
PERFECT WEAPON	369,00
PFA SOCCER MANAGER	**369,00**
PGA TOUR 98	369,00
POWER RANGER ZEO	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	299,00
RAPID RACER	**349,00**
RAVEN PROJECT	249,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	**299,00**
RISK	299,00
ROAD RAGE	349,00
ROCK N'ROLL RACING	349,00
ROSCO MC QUEEN	**349,00**
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TEST DRIVE 4	349,00
TETRIS PLUS	299,00
THEME HOSPITAL	369,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOBAL 1	299,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY	349,00
TOMB RAIDER 2	349,00
TOSHINDEN 3	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	349,00
V RALLY	**349,00**
WARCRAFT 2	369,00
WRECKING GREW	299,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00

Promos

JEUX USA

RAYMAN	99,00

JEUX JAP

CHORO Q	**99,00**
STAR GLADIATOR	99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
TOSHIDEN 3	149,00
VAMPIRE	**99,00**

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATTLE SPORT	**149,00**
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CRUSADER NO REMORSE	199,00
DESCENT 2	199,00
DISRUPTOR	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
FADE TO BLACK	169,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**129,00**
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	149,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	199,00
TOTAL NBA'96	**169,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	149,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* — 990 F

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU	
• PAD ANALOGIQUE	99 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F
• MANETTE TURBO	259 F
	99 F

JEUX JAP

FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE	299,00
J LEAGUE VICTORY 97	299,00
KING OF FIGHTER 96	399,00
LAST BRONX	299,00
MARVEL SUPER HEROES	**399,00**
OGRE BATTLE	349,00
SAMOURAI 4 + CART	449,00
THUNDER FORCE V	**399,00**

JEUX EUROPEENS

AMOK	249,00
AREA 51	349,00
ATLANTIS	369,00
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK LIGHT	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DISCWORLD II	329,00
DRAGON FORCE	329,00
DUKE NUKEN 3D	**369,00**
FIGHTER MEGAMIX	**369,00**
FIGHTING FORCE	329,00
FORMULA KART	**369,00**
FRANKENSTEIN	369,00
HEXEN	349,00
JOHN MADDEN 97	299,00
JOHN MADDEN 98	369,00
JURASSIC PARK LOST WORLD	329,00
KING OF FIGHTER 95	**369,00**
LAST BRONX	329,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	349,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MASS DESTRUCTION	329,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
NASCAR 96	369,00
NBA LIVE 97	199,00
PANDEMONIUM	369,00
QUAKE	369,00
RESIDENT EVIL	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SONIC JAM	279,00
SONIC R	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SYNDICATE WARS	**369,00**
TETRIS PLUS	299,00
TOMB RAIDER + PAD	**349,00**
TOURING CAR	**369,00**
WARCRAFT 2	**369,00**
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**
WORLD WIDE SOCCER 98	**369,00**

Promos

DINOSAURE CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 69 F

JEUX JAP

NIGHTS	149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**
CHAOS CONTROL	149,00
CRUSADER NO REMORSE	169,00
Q	**149,00**
DARIUS II	**99,00**
DOOM	**149,00**
DRAGON HEART	**149,00**
EXHUMED	129,00
FIFA 96	**149,00**
FIFA 97	**199,00**
FIGHTING VIPERS	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	149,00
HI OCTANE	99,00
IRON MAN	**149,00**
JACK IS BACK	**149,00**
JOHN MADDEN 97	199,00
LEGEND DE THOR 2	149,00
MAGIC CARPET	169,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00
MR BONES	149,00
NBA ACTIONS 96	99,00
NBA JAM EXTREME	**149,00**
NIGHT	129,00
REVOLUTION X	129,00
RISE 2	**99,00**
SLAM AND JAM 96	99,00
SPACE HULK 2	199,00
VIRTUAL ON	199,00
WESTRLEMANIA	129,00
WWF IN YOUR HOUSE	169,00

JEUX USA

MYST	99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS	449,00
BOMBERMAN	449,00
CLAYFIGHTER	499,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	499,00
EXTREME G	**499,00**
FIFA 64	349,00
F1 POLE POSITION	499,00
GOLDEN EYE	499,00
HEXEN	499,00
ISS 64	**549,00**
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LAMBORGINI 64	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	**499,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY	549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP	**499,00**
NBA HANGTIME	499,00
NFL QUATERBACK 98	499,00
PILOT WINGS 64	449,00
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	**399,00**
SUPER MARIO KART 64	**399,00**
TUROK	**499,00**
WAVE RACE 64	**399,00**
WARGOD	499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	499,00

VOLANT MAD CATZ AVEC KIT DE VIBRATIONS INTERNES	499 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	99 F
MEMORY CARD 4X	199 F
ACTION REPLAY	399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F Chronopost 85 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER ONE 11/97

Over the World

Dead or Alive

Saturn

Conversion quasi exacte de la borne d'arcade, Dead or Alive fait partie de ces jeux qui pourraient bien sauver la Saturn du coma programmé qui l'attend. Avec des personnages bien stylés et des coups souvent inédits, ce jeu de combat rythmé permet d'enchaîner les parties entre potes sans voir le temps passer, comme au bon vieux temps de VF 2. La réalisation du jeu est nickel, avec des graphismes en haute résolution très soignés et, surtout, une animation hallucinante issue d'un nouveau système : le « 3D Morphing », qui permet de minimiser le travail de capture des mouvements et d'intercaler certaines gestes des perso sans calculs compliqués. Bref, l'aspect esthétique du jeu est très réussi, ce qui lui confère d'emblée un certain charisme — d'autant que la musique rehausse son côté dynamique et spécial.

Mais ce qui démarque le plus Dead or Alive des autres jeux de baston, c'est un mouvement que tous les personnages possèdent : le « contre offensif ». Explication : en plus des coups de poing et de pied, vous possédez un coup nommé « saisie » qui permet — utilisé en défense — de parer l'attaque ennemie et de mettre l'adversaire en situation de déséquilibre afin de contre-attaquer aussitôt. Utilisé en combinaison avec la croix de direction, vous pouvez réaliser des prises à la Tekken, en plusieurs temps. Par exemple : Armlock puis luxation du coude, et écrasement « DDT » pour finir. Bref, c'est un bouton entièrement dédié aux saisies. Évidemment, ce bouton utilisé n'importe comment pourrait gâcher certains combats s'il était impossible de le contrer par une projection classique. Mais comme pour chopper, il faut se rapprocher... M'enfin bon, après s'être fait « taper » par moins bon que soi, on finit par comprendre la leçon, et on devient très attentif aux mouvements de l'ennemi. Remarquez que ce système laisse toujours une chance aux joueurs

Certains persos, comme ce ninja agile, vous surprendront par la variété de leurs postures. Et en plus, il garde la pose !

Une fois le jeu fini, on gagne une quatrième tenue pour son personnage (en plus de l'accès à de nouvelles options). Fashion !

Autour de l'aire de combat se trouve une zone bourrée d'explosifs : celui qui chute est propulsé en l'air par le souffle de l'explosion.

Les demoiselles !

Une fois n'est pas coutume, parmi les huit personnages, trois sont des filles. Et elles ne sont pas là pour faire de la figuration : des coupe bien distincts, des attitudes différentes... Tina est spécialiste du catch et des projections, Lei Fang du Tai-Chi (avec ses attaques harmonieuses), et la petite Kasumi est une Kunoïchi, ninja au féminin. Leur seul atout commun est un mouvement constant de la poitrine qui déconcentre facilement l'adversaire. Un peu exagéré mais, visiblement, la rédaction a apprécié !

Dead or Alive

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TECMO
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT

Une réalisation parfaite. Des coups faciles.

Les décors moins beaux que ceux de l'arcade. La tactique d'attente est payante...

Le traditionnel mode d'Entraînement répond présent. Vous pouvez même apprendre à contrer les saisies.

modestes puisqu'il permet de contrer les enchaînements les plus pointus. Cette accessibilité est encore accrue par le fait que les coups les plus puissants sont réalisables en pressant simplement une direction plus un bouton. Pas besoin donc d'apprendre une tonne de manipulations pour progresser.

Voilà donc un jeu grandiose, à l'atmosphère oppressante et à la jouabilité « ouverte » — sans doute la meilleure publicité possible pour la Saturn. C'est le titre que je conseillerai à tous les amateurs occasionnels de jeux de combat.

Reyda

Au premier abord, Anarchy in the Nippon, simple clone de Virtua Fighter, n'est pas une bombe graphique : point d'effets de lumière, de super coups délirants et de ninjas bioniques ! Les concepteurs ont avant tout misé sur le réalisme. Il faut vous dire que ces derniers sont des grands joueurs, qui écrivent régulièrement dans des revues de jeu vidéo. Et, appréciant beaucoup les jeux de baston, ils ont décidé, mais un an, de réaliser leur jeu : très technique, sans coups exagérés, mais contenant tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un jeu de combat (esquive, contre-chope, casse-gardes, etc.). Ils ont trouvé leur inspiration dans le paysage urbain japonais, avec ses petites frappes, ses voyous, ses « salarymen », « sushi-men » et autres mégères. Il en résulte un cocktail délirant qui ne se prend pas au sérieux puisqu'il pousse allègrement le genre, tout en proposant un confort de jeu surprenant. Les persos, elle sont tous différents, semblent peu nombreux : huit seulement. Mais après avoir vaincu le boss, on a très vite accès à quatre nouveaux fighters : les programmeurs en personne. Ils ont osé se mettre dans le jeu ! Mais avant de pouvoir les incarner, il va falloir les défier en combats singuliers... Serez-vous de la partie ?

Rayda

Vous ne le savez peut-être pas, mais ce sont Shinjuku Jacky et BunBun Maru, les concepteurs du jeu. Osons !

Si cela ne s'appelle pas un Dragon Punch, qu'il On ne peut achever l'adversaire qu'avec une « patate » de ce genre.

Anarchy in the Nippon

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KSS
textes	JAPONAIS PUR
genre	COMBAT

Extrêmement technique.
Très réaliste.
L'aspect parodique.

La réalisation indigente (quoique en haute résolution...).

Saturn

Anarchy in the Nippon

Kenji contre BunBun Maru. Le second coup de pied ascendant va causer de gros dégâts... à moins d'une esquive réussie.

Visiblement, on s'entraîne sur la Lune. Et on aperçoit la planète Saturne, en hommage à la console spécialiste du combat.

MISSION : SURVIVRE!

Avec des crocs pareils, nul doute que vous pourrez tout déchiqueter tel un Tyrannosaurus Rex, dans ce jeu d'action d'une rare intensité.

Breath of Fire III

PlayStation

Après deux épisodes sortis en France sur Super Nintendo, la saga des Breath of Fire s'attaque aujourd'hui à la PlayStation. BOF III se caractérise par un environnement 3D, rappelant un peu Dark Savior pour son aspect isométrique. Cependant, ce troisième opus demeure un pur RPG, contrairement au même Dark Savior qui tient plus du jeu de plate-forme/aventure.

Les personnages sont à base de sprites et, mis à côté de Final Fantasy VII, il est clair que Breath of Fire III a pris un sale coup de vieux sur le plan technique. Quant au scénario, il reste plutôt fidèle aux volets antérieurs, avec une profondeur de jeu et une durée de vie assez démentes.

Les animations des combats font l'objet d'effets spéciaux très spectaculaires.

La carte générale ne casse pas des briques, vieuellement parlant.

Malheureusement, la progression est entrecoupée d'incessants combats, au point qu'on passe les deux tiers de son temps à donner des ordres de bataille. Gênant à la longue! Heureusement, le fait d'y jouer en version japonaise, c'est-à-dire un peu à l'aveuglette en ce qui me concerne, se traduit par une progression franchement laborieuse... d'autant plus que l'histoire est loin d'être linéaire ! Quoi qu'il en soit, gageons qu'une vraie version française comportant quelques modifications, comme celles apportées à FF VII au sujet de la fréquence des combats, ferait l'objet d'un bon accueil de la part des férus de RPG.

Wolfen

Breath of Fire III

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	CAPCOM
textes	JAPONAIS
genre	RPG

L'excellente durée de vie.
Le fond du jeu riche.
L'originalité.

Les incessants combats.
La réalisation techniquement limitée.

L'interface repose sur le principe des précédents volets. Quelques icônes en plus accélèrent le déroulement des combats.

Les personnages sont assez bien réalisés... pour de la 2D.

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins cher !

Jusqu'à **4 JEUX AU CHOIX 99F TTC CHACUN** + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/03/98

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

Formula One 97 Pour PSX — Final Fantasy VII Pour PSX — Odd'World Pour PSX — V Rally 97 Pour PSX — Rapid Racer Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres presentes dans notre Catalogue
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

PO1197

BON D'ESSAI GRATUIT

PS32

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comportent doublet

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE ME SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire le recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou plus de Jeu du tout, je vous retournerai la carte réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) je joins mon règlement de 136,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) je joins mon règlement de 237,90 F (199 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

Cb N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 39 F - Dom Tom 90 F - Autres pays nous consulter.
☐ Je désire être livré en express (ajoute 20 F)

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tel _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs : celle des parents ou tuteur. Nous ne pouvons ni une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas honorer de paiements sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou clair. Cette offre est valable uniquement sur notre présentation dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31/3/98.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de modification vous concernant. Par notre intermédiaire, nous pouvons être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne souhaitez pas l'en faire savoir à l'adresse ci-dessus.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 419 379 129 - SNC au capital de 100 000 F - 24 Rue Jean Jaurès 59461 Villeneuve d'Ascq - TEL : 0 828 [illegible]

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN — PlayStation

Par Téléphone, 0 836 670 505 — Par Minitel, 3615 CEDI

Chirdé ici

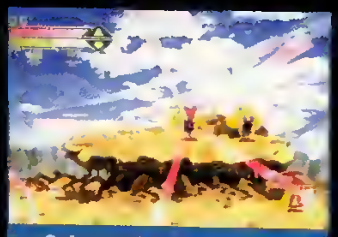
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles

Over the World

Silhouette Mirage propose un concept original pour un jeu de tir. Le personnage principal est, en effet, vêtu d'un costume bicolore : bleu lorsqu'on le dirige vers la gauche, et rouge lorsque l'on le déplace vers la droite. Les ennemis sont, eux également, de deux couleurs différentes. Et quand ils sont rouges (ou plutôt noirs), il faut que vous soyez du côté bleu pour pouvoir les éliminer, et inversement (j'espère avoir été suffisamment clair).
Passé ce détail technique, vous progressez en supprimant les ennemis, ridiculisez les boss et accumulez les armes spéciales achetées chez M. Lapin. L'univers, mignon et coloré, est donc assez enfantin dans l'ensemble.

Un jeu pour rire (un peu...)

La plupart des situations sont assez comiques (pas à se rouler par terre non plus hein ; le genre de gag qui vous fait décrocher un sourire). Ainsi, les petites filles vous attaquent en soulevant leur jupe (c'est drôle ça, non ?) ; vous réveillez les voisins en vous battant contre un boss... Ce sont des petits détails mais dans l'ensemble, ça fonctionne bien.



Qu'y a-t-il sous les jupes des filles... lala lala tralalalère

Sous les débris, lancés par les voisins alertés par le bruit du combat, gît le boss... enfin ce qu'il en reste.

Silouhette Mirage

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TREASURE
textes	JAPONAIS
genre	TIR

Des situations drôles.
Un titre plutôt bien réalisé.

Une durée de vie limitée.
Quelques scènes confuses.

Silouhette Mirage

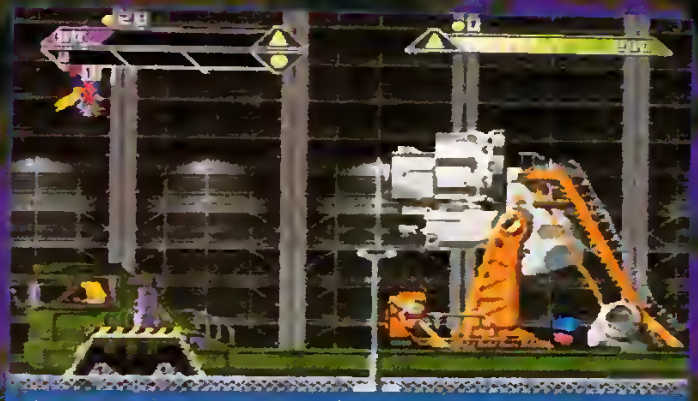
Saturn

Silouhette Mirage est un jeu sympathique, assez grand (touchant parfois du côté de Sonic). On lui reprochera cependant une action confuse lors de certains passages, et un manque flagrant d'originalité dans les décors. Ce n'est pas le hit du siècle mais il est vrai qu'en ce moment sur Saturn, on ne peut pas dire que le choix soit extrêmement large. À réserver donc aux inconditionnels du genre...

Jeffou,

Le « classique » dessin animé d'intro est un peu quelconque côté réalisation, mais les personnages sont mignons.

Ces têtes de citrouille vous narguent du haut de leur tronc d'arbre. Apprenez-leur donc à vivre !



Les balles grimpent d'elles-mêmes sur le revolver et le charge. La suite est évidente : le revolver crache ses balles !

FOOT CARDS 98

ATTAQUE LE CHAMPIONNAT 97-98 AVEC LES MEILLEURES CARTES EN MAIN !

DANS CE NUMÉRO PLAYER ONE ET PANINI T'OFFRENT TA PREMIÈRE POCHETTE.

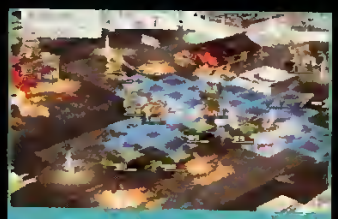
La nouvelle collection Foot Cards de Panini
t'attend chez ton marchand de journaux :
200 cartes à collectionner avec toutes les équipes de D1 et leurs écussons,
9 joueurs par équipe, 18 joueurs de l'Equipe de France,
mais aussi 2 cartes check list !

SquareSoft semble décidé à adapter ses hits SNES sur PlayStation. Après Final Fantasy, c'est au tour de la saga de Front Mission de franchir le cap de la 32 bits. Front Mission 2 est un RPG tactique qui, pour une fois, n'est pas d'inspiration heroïc-fantasy mais franchement futuriste. L'action a pour cadre la Terre au XXIe siècle, ravagée par un conflit opposant les trois grandes puissances. À cette époque, le niveau de technologie permet à l'armée de se doter d'une nouvelle arme : les robotech. C'est donc aux commandes de ces engins de mort que vous devrez exprimer votre talent. Les combats reposent sur les notions de tour de jeu, chères aux joueurs de wargames, et de niveaux d'expérience typiquement RPG. Vous déplacez chaque robot en leur donnant un ordre de bataille. À l'issue du déplacement, une animation 3D assez spectaculaire illustre la résolution du combat. Lorsque tous vos « pions » se sont déplacés, c'est au tour de la console, qui suit la même procédure pour ses unités.

Pour une fois, un jeu en version japonaise est accessible au public occidental. En effet, F.M. 2 est fourni avec une doc' sommaire et des menus en anglais. Un passe cependant à côté du scénario, mais cela reste jouable. Enfin, le mode Deux joueurs confère à Front Mission 2 un côté survival plutôt rare dans ce type de produit.

Bref, on ne peut que croiser les doigts et toucher du bois en espérant que ce titre fasse l'objet d'une prochaine adaptation française.

Wolfen



La séquence de déplacement rappelle bon nombre de RPG dont Vandal Hearts.

Front Mission 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	ANGLO/JAPONAIS
genre	RPG TACTIQUE

L'interface en anglais.
La doc' succinte, en anglais.
Le mode Deux joueurs.

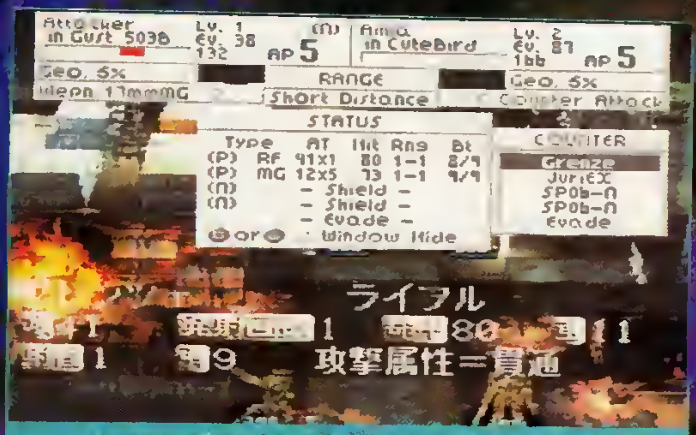
Les textes en japonais.
Les accès disque trop nombreux.

Front Mission 2

PlayStation

Les robotech

Voici quatre des modèles de base, dont les aspects visuels évoluent à mesure que vous modifiez leur équipement.



La majorité des menus (donc ceux des combats) est en anglais.

Les animations illustrant les combats peuvent paraître longues à cause des accès disque.

Over the World

Do Donpachi

machine
SATURN
éditeur
ATLUS/CAVE
texte
ANGLO-JAPONAIS

Do Donpachi, suite de Donpachi, est un des shoots verticaux les plus apprécié en arcade au Japon. Pour cette adaptation Saturn, Cave (Tatsujin/Truxton, Dogguan et battle Garegga...) n'a pas fait les choses à

moitié : scrolling fluide, nombre impressionnant de balles à l'écran (rapides de surcroît), armement de folie et innovations sympathiques (Hits Combos). Seule, les graphismes sont un ton en dessous, mais ce défaut est largement compensé par la jouabilité exemplaire et le fun qu'il procure. Au final, Do Donpachi mériterait de sortir en France, que ce soit sur Saturn ou en arcade.

Wonder

Samurai Spirits IV - Amakusa's Revenge

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLO-JAPONAIS

Les célèbres samurais de chez SNK sont de retour dans un nouvel opus qui fait mal (surtout au portefeuille...). Pas moins de dix-sept personnages, possédant chacun deux styles de combat, sont désormais de la partie dont

Charlotte, Jubei et le terrible Tam Tam, et des petits nouveaux : les frères Kazama. Au programme, de l'action, du sang, des explosions de colère (et de barre de power) à n'en plus finir ! Les graphismes sont un chouïa en dessous de la version Neo Geo, mais c'est largement assez beau. Les musiques sont excellentes, mais les bruitages, étouffés, laissent un arrière-goût désagréable.
Dans l'ensemble, Samurai Spirits IV est très jouable malgré le nombre incroyable de manipulations à retenir si on veut enchaîner comme un pro. Cela entame

beaucoup le capital « fun », qui n'est pas négligeable dans un jeu de baston. Ce titre est donc à réserver aux gros acharnés qui n'ont pas lâché la série en cours de route — il n'en reste plus tellement. Remarquez, grâce au mode Training (une exclusivité de la Saturn), ceux qui prennent la série en cours auront peut-être l'occasion de pouvoir rivaliser avec ces maniaques. Enfin, détail habituel, il faut posséder l'inévitable cartouche RAM pour pouvoir y jouer.

Reyda

J'S Racin'

machine
PLAYSTATION
éditeur
TYO
texte
ANGLO-JAPONAIS

J'S Racin' vous invite à plonger dans l'univers de la course auto made in Japan. Plusieurs véhicules, aux caractéristiques différentes, sont disponibles. Côté circuits, vous avez le choix

entre sept tracés dont le fameux circuit de Suzuka, très technique, qui accueille régulièrement la Formule 1. Dans le cas présent, ce sont des véhicules de Supertourisme que vous pilotez. Enfin... c'est un bien grand mot car le bolide en question est très facile à prendre en main, et l'impression de vitesse quasi nulle. Bref, espérons que ce soft se contentera de ne sortir qu'au pays du Soleil Levant. Car question daubes, on est suffisamment garni en Europe.

Chon

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Dans le numéro de novembre, 4 séries :

.Seraphic Feather.
.Gunsmith Cats.
.Flag Fighter.
.Compiler.

+ toute l'actualité sur la japanimation

140 pages

En vente le 29 octobre.

100% mangas

36.15 Troc en Stock

Passez vos annonces **gratuitement*** et en direct !

Tout pour **jouer** moins cher

Tous les **conseils** de Troc en Stock pour ne pas se faire avoir !

Faites **Evaluer** le prix de l'occase par des **spécialistes !**

Gagnez des centaines de **cadeaux !** des N64bits, des PlayStation, des K7 vidéo, des jeux, et plein de surprises...

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Nintendo 64

Duke Nukem 3D 80
Lylat Wars 100
Automobili Lamborghini 128
Killer Instinct Gold 128

Saturn

Touring Car 78
Quake 122
Lost World 130

PlayStation

Castlevania 74
Felony 82
Final Fantasy VII 84
Nightmare Creatures 92
Ace Combat 2 94
Fighting Force 96
Turbo Racing 98
Overboard 104
Hercule 106
Herc's Adventure 108
MDK 110
Tennis Arena 112
G Police 116
Motor Mash 118
Dynasty Warriors 120
Duke Nukem 3D 124
NHL 98 126
Tetris Plus 129
Peak Performance 130
Discworld 2 130
Yusha 130

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Type de console

Données techniques

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

CASTLEVANIA

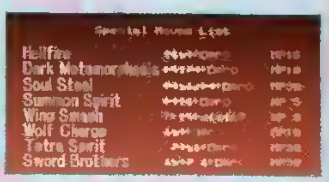
Enfin ! après une longue absence, la série des Castlevania qui a fait la joie des « vieux joueurs » revient sur nos écrans. Et l'absence de 3D semble bien compensée par un attrait exceptionnel.

Dracula est de retour ! Son obscure citadelle vient de resurgir au cœur des pics rocheux de la froide Transylvanie. Le seul homme capable de l'arrêter, Richter Belmond, est porté disparu. Sortant de sa torpeur, le propre fils de Dracula, Alucard le vampire, se met en route. Il sait que son sommeil léthargique a été interrompu pour empêcher le chaos d'envahir notre monde... C'est au moment où il franchit la herse du château que vous prenez son contrôle. Bienvenue dans le nouveau Castlevania, cher player !

En combinant ces pièces d'équipement, on obtient le statut « Alucart » qui offre un bonus de chance (augmentant par-là même vos butins).

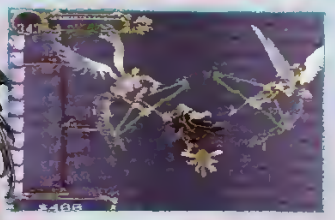
NOUVEAU, DITES-VOUS ?

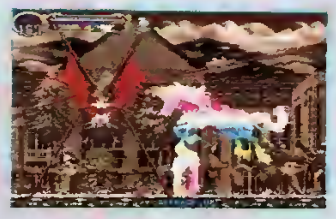
Ce n'est pas exactement ce qu'on pourrait appeler un jeu de plate-forme, même si vous avez des sauts à réussir, des passages à trouver... C'est plutôt un jeu d'action vu la cohorte d'ennemis qui vous tombe dessus à chaque porte franchie. C'est aussi, dans une moindre mesure, un

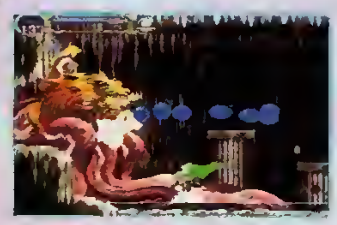


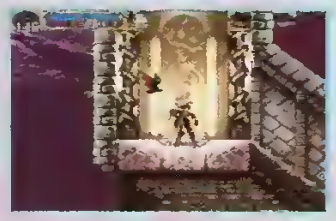
NÉCROPUISSANCE

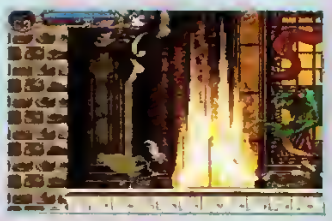
Voici la liste des pouvoirs disponibles et quelques conseils pour les activer : maintenez Haut pendant le Hellfire ; le Wing Smash se fait en gardant le bouton X enfoncé pendant la manip' ; quant au Sword Brothers, il s'effectue avec l'épée familière à vos côtés.







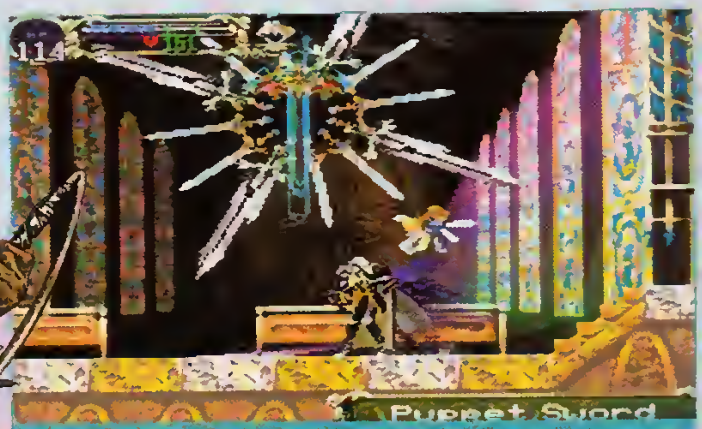




RPG car vous vous battez à l'épée, et pouvez vous équiper avec des armes, heaumes, boucliers et protections que vous arrachez des corps de vos ennemis. Vous gagnez également des points d'expérience qui font progresser votre niveau global au fur et à mesure des victoires. Certains équipements vous confèrent une grande force de frappe, ou des résistances au feu, à la glace, exactement comme dans un jeu d'aventure. Ce nouveau Castlevania est donc une synthèse de plusieurs genres différents, empruntant ce qu'il y a de meilleur à chacun d'eux. Il contient, en outre, un côté exploration qui n'est pas sans rappeler un certain Metroïd.

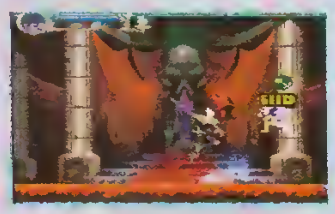
Votre progression est parfois entravée par certains éléments inaccessibles : passage en hauteur, voie bloquée par une grille. En collectant des objets magiques, vous apprendrez certains pouvoirs qui vous permettront de passer outre ces limitations. Votre corps deviendra loup, brume ou chauve-souris. Vous maîtriserez la gravité, vous lirez dans le cœur de vos ennemis, invoquerez des petits démons familiers qui vous aideront dans votre lutte. À force d'obstination, vous explorerez tous les recoins du château, des catacombes aux corniches, bercé par de sublimes musiques magnifiquement orchestrées.

Vous découvrirez d'autres personnages impliqués dans ce combat : Maria Renard et Richter Belmond, deux chasseurs de vampires aux projets secrets. Vous collecterez les armes oubliées dans les pièces abandonnées des cryptes, comme des



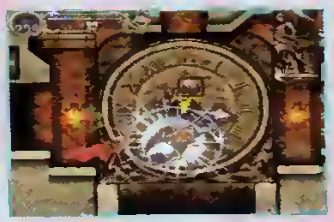
Certains ennemis, comme ce Poltergeist, surprennent par leur chorégraphie aérienne troublante, masquant leur malignité.

Le vieux bibliothécaire vous permet de compléter votre équipement (si votre pécule le permet) ou votre savoir sur les monstres.



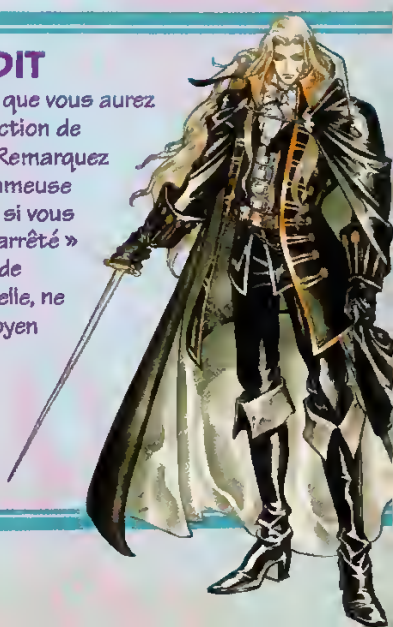
LA COMPASSION PAIE

Voici l'équipement le mieux adapté pour sauver Richter. Les lunettes pour apercevoir la sphère qui le manipule, et le « Holy Rod » pour ne pas le blesser (impossible de le tuer par erreur).



LE CHÂTEAU MAUDIT

Voici quelques-uns des boss que vous aurez à affronter, ainsi qu'une sélection de décors à l'ambiance unique. Remarquez que l'une des parties de la fameuse horloge n'est accessible que si vous utilisez la fonction « temps arrêté » que procure l'item « montre de gousset ». La partie basse, elle, ne peut être descellée qu'au moyen de deux bagues complémentaires, dont il faudra vous équiper. C'est la condition sine qua non pour accéder au second château.



Vampire d'un jour...

Si dans les précédents Castlevania, le personnage principal était dramatiquement limité dans sa palette de mouvements, les programmeurs nous ont, cette fois, offert un héros qui peut tout faire, et qui possède également des pouvoirs surpuissants. Si toutefois l'envie de jouer à l'ancienne vous titillait, sachez qu'une fois le jeu fini, vous pourrez contrôler le héros du précédent volet, en entrant « RICHTER », lors d'une nouvelle partie.

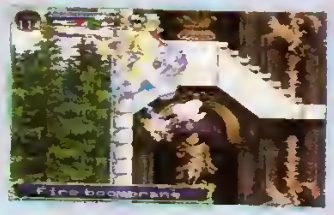
Le superaut, mouvement élégant et gracieux à l'en est, s'effectue en pressant : Bas, Haut, puis X. Il vous faut posséder la « Gravity Stone ».

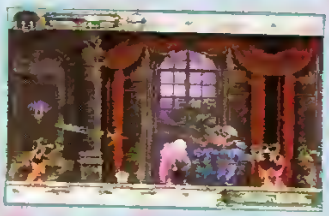
donjons, et comprendrez qui est le vrai maître de ce château. C'est alors que vous serez amené à affronter Richter en personne. Et quand vous croirez en avoir terminé, la suite de l'aventure se dévoilera de façon surprenante. Dans un second château, vous attendront davantage de monstres et des boss impressionnants. Malheureusement, plus la fin sera proche, moins vous aurez envie de finir ce jeu ! C'est bien là le paradoxe : les plus joueurs d'entre vous se casseront plus la tête à trouver tous les passages et les items qu'à mettre un terme à la quête, qui les amènera à défier le comte Dracula. Mais sachez qu'il existe plusieurs fins, dont deux qui égareront les joueurs trop pressés...

La maniabilité est simplissime et sans faille, et le système d'équipement bien vu. Vous combattez les ennemis, pas le paddle ! Les lieux déjà visités se traversent à grande vitesse pour peu qu'on se transforme en loup (qui court bien plus vite qu'un certain hérisson bleu). Et finalement, une impression de grande puissance se dégage de vos mouvements une fois que vous êtes bien dans le « mood ». On sait qu'on est omnipotent tout en étant vulnérable, sensation rare dans un simple jeu vidéo. Hélas, mille fois hélas, il reste des esprits tourmentés qui n'aiment pas le genre, et qui ne prendront pas les commandes sous prétexte de « 2D pâbo, pacool, povrgraphiquement ». Prions pour eux, nous qui avons compris quel trésor de jouabilité peut abriter la petite Play.

Reyda,
Clan Ventrue.

CASTLEVANIA





développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

DIVINE PROTECTION

Une arme nommée Shield Rod, utilisée en même temps qu'un bouclier (appuyez sur carré et rond) déclenche de superbes effets divers. Le meilleur d'entre eux, Shield of Alucard, ne fonctionne que si vous possédez tous les autres.

en résumé

Konami signe un jeu qui propose un double challenge : la victoire et la collection d'objets. Voilà un titre qui hantera vos nuits !

GRAPHISME 85%
Très inégal : de grandiose à moche. Mais on oublie vite ce défaut...

ANIMATION 92%
Rien à redire : le sprite du héros est parfaitement animé malgré sa petite taille.

SON 97%
Magnifique ! Des mélodies accoustiques parachevant l'ambiance « Gothic-horror ».

JOUABILITÉ 97%
Alucard peut tout faire : bondir, voler, se battre... sans jamais perdre son panache.

93%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Alliance Games

Sur cette planète vous avez le choix !! mais Alliance Games c'est la référence, 32 magasins symbolisant un accueil à la hauteur.

JEUX VIDEO
GAME WORKSHOP
MICRO & VIDEO

La sélection rigoureuse des meilleurs jeux c'est nous

SONY - CDROM PC - NINTENDO - SEGA

Autres Hits
Fighting force
Hercule
Final fantasy 7

Autres Hits
Extreme G
Top gear rally
Zelda 64

ACHAT - ECHANGE - VENTE - REPRISE

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS

Adhésion forfaitaire
+ 999 F TTC par mois
06 08 49 94 72
Contacter M. Guiller
1 an et déjà
32 magasins
C'est une réussite

Tout en restant indépendant venez nous rejoindre. Vos avantages :
- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 F HT
- Formation gratuite nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs
- Argus des jeux vidéo gratuit

44	Nantes Gare NEW	Rue J.Jaurès ☎ 02 51 11 01 59
45	Orléans NEW	237 rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
69	Lyon 7e NEW	28 Rue Nicolas ☎ 04 72 76 57 67
06	Nice NEW	42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
06	Antibes NEW	11 Av Pasteur ☎ 04 93 34 13 93
73	Chambéry NEW	41 rue d'Italie ☎ voir minitel
69	Villeurbanne NEW	113 rue A.France ☎ 04 78 03 19 36
08	Sedan	3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36
08	Charleville	20 rue de Mantoue ☎ 03 24 57 24 99
13	Martigues	8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
18	Bourges	10 Rue D'auron ☎ 02 48 24 46 72
24	Bergerac	41 Rue Bourbarraud ☎ 05 53 74 05 27
27	Pont Audemer	10 Rue A. Briand ☎ 02 32 57 02 23
28	Chartres	12 Place des Epars ☎ 02 37 21 21 08
30	Nîmes	7 rue E. Jamais ☎ 04 66 27 90 30
34	Montpellier	120 J. Av Maurin ☎ 04 67 99 66 38
36	Châteauroux	Galerie V.Hugo ☎ 02 54 07 69 69
37	Tours	222 Av de Grammont ☎ 02 47 64 89 16
41	Blois	48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
58	Nevers	94 rue Mitterrand ☎ 03 86 57 17 31
59	Valenciennes	84 rue du rempart ☎ 03 27 28 21 50
62	St Omer	37 Rue du Lycée ☎ 03 21 12 1[illegible]
68	Cernay	2 Rue Mac. Foch ☎ 03 89 39 74
69	Lyon 1er	22 rue du Termes ☎ 04 78 27 0[illegible]
88	Epinal	C.C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 9[illegible]
74	Cluses	13 Grande Rue ☎ 04 50 89 7[illegible]
75	Paris 8	36 Av de Wagram ☎ 01 44 09 8[illegible]
84	Avignon	6 rue de l'olivier ☎ 04 90 85 3[illegible]
88	Epinal	C.C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 9[illegible]
89	Auxerre	105 rue de Paris ☎ 03 86 51 1[illegible]
95	L'Isle-Adam	6 Bis rue du Gué ☎ 01 34 08 1[illegible]
95	Domont	52 Avenue Jean Jaurès ☎ 01 39 35 2[illegible]

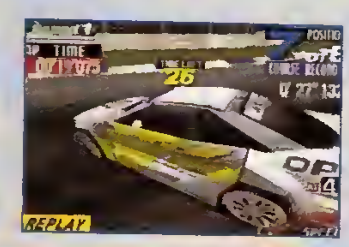
TOURING CAR

Saturn

100 % BITUME !
Virages rapides,succession de virages serrés sur les circuits. Dans tous les cas, c'est du bitume.

Touring Car, c'est une course de voitures qui ont la carrosserie des modèles de série, mais qui sont en fait de véritables monstres de puissance. Et ça se sent...

Cela faisait deux ans que l'on attendait sur Saturn une adaptation d'un jeu de course d'arcade Sega. Depuis précisément celle de Sega Rally, qui avait placé la barre très haut, tant sur le plan graphique que sur celui de la jouabilité. Sur le premier point, Touring Car ne rivalise pas avec Sega Rally : les couleurs manquent d'éclat et l'animation est fortement saccadée par moments — souvent, les plus critiques d'ailleurs. En revanche, pour sa jouabilité, TC est vraiment digne de son grand frère. On passe en effet la plupart des virages en légère dérive.



Le point fort de Touring Car se voit sur cette photo : la conduite n'est faite que de subtils dérapages et contre-braquages.

Les amateurs apprécieront... mais après une longue période d'apprentissage. La moindre erreur de pilotage ne pardonne pas, ce qui exige une concentration et une habileté extrême. Comme en plus le mode Championnat est très relevé, je ne conseillerai ce titre qu'aux férus du pilotage.

Les modes de jeu proposés sont un mélange de ceux de Sega Rally et Daytona : un mode Arcade qui se joue comme la borne, et un Saturn qui compte un championnat, un Time Trial, ainsi qu'un mode Deux joueurs

TOURING CAR

RETOUR AU STANDS...

Six voitures, dont deux cachées, sont proposées. Elles sont différentes, et l'on peut en plus régler leurs suspensions, boîte de vitesse, pneus, et direction.

En mode Deux joueurs (écran splitté horizontalement uniquement), les circuits perdent un peu en détails et le jeu en rapidité.

(sans autre concurrent). Ce dernier est de bonne facture, malgré un ralentissement de l'action — très rapide à un joueur. Les musiques, dans le style techno, sont très nombreuses et le bruit du moteur tient la route. Le jeu ne compte officiellement que trois circuits, dont l'un très difficile, mais il se pourrait bien que la version vendue en comporte cinq. Quoi qu'il en soit, Touring Car procure beaucoup de plaisir, mais ne s'adresse qu'aux joueurs confirmés.

Milouse,
y retourne déjà.

ENCORE ET TOUJOURS

Comme Sega nous y a habitués, on trouve deux vues pour jouer, et de nombreuses autres dans le mode Replay couvrant toutes les courses.

développeur	SEGA
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Peu emballant à première vue, Touring Car possède les qualités et la difficulté pour combler les accros du jeu de course.

Paddle analogique

Le paddle analogique, vendu à l'époque en même temps que le jeu Nights, apporte en précisio — ainsi, les passages dans les virages se font plus en douceur, et donc plus rapidement. Mais la différence entre paddle normal et analogique n'est pas aussi flagrante que dans Manx TT, et il n'est pas indispensable d'en posséder un pour que la conduite soit plaisante.

Les avis :

MILOUSE : « Rarement un jeu de course m'aura tenu tête aussi sauvagement. Je place Touring Car en tête de liste des softs qui en font voir de toutes les couleurs, sans être énervants. On a sans cesse envie de repartir pour matter ce satané jeu qui... Bon sang ! je vais le finir ce jeu, je le jure sur la tête d'Elwood ! »

ELWOOD : « Ne jure pas sur ma tête, j'y tiens ! Alors pour éviter une catastrophe, je vais le finir, ton jeu !

GRAPHISME 89%
Ce n'est pas ce que Sega a fait de mieux, mais ça reste bon.

ANIMATION 79%
La fluidité n'est pas derrière chaque virage.

SON 80%
Sega a fait le minimum syndical dans ce domaine, ça manque d'originalité.

JOUABILITÉ 94%
Attention, c'est aussi précis que difficile à prendre en main.

DUKE NUKEM 3D

Pour faire face à la concurrence sévère qui règne sur N64 au sein des Doom-like, Duke Nukem s'est offert un lissage des tissus — pardon, des textures... — et un mode Multijoueur.

Sur la console 64 bits, les Doom-like (Turok et Goldeneye) sont de très grande qualité, notamment technique. Pour leur faire face, et pour résister à la concurrence à venir (Quake, etc.), Duke Nukem ne pouvait apparaître tel qu'il est sur 32 bits, ni même sur PC (où il est assez ancien). Un lifting s'imposait ; le résultat est très concluant.

« DIEU QUE J'SUIS BON ! »

D'emblée, on constate que le graphisme du jeu est évidemment lissé. Il est ainsi meilleur que sur PC, même s'il demeure moins fin. En revanche, l'animation est, ici, en « vraie 3D » (c'est-à-dire polygonale). Attention, les monstres restent en 2D, mais pas les explosions, qui sont magnifiques. La 3D autorise l'utilisation du joystick analogique pour se déplacer car les perspectives sont cohérentes. On peut d'ailleurs y jouer à la Turok (en bougeant la tête au joystick et en se déplaçant avec les boutons jaunes). Certains décors ont subi des modifications, notamment pour être moins « sexe » (et au lieu de tuer les « gonzesses », on les délivre). Mais on a toujours plus d'une trentaine de niveaux à traverser.

Il y a de nouvelles armes, dont le génial lance-grenades, qui pour la plupart remplacent les anciennes. Les

Certains niveaux ont été agrandis. Par exemple, ce « Duke Burger » qui apparaît dans le second niveau.

La librairie pornographique a été transformée en armurerie ! Les antimilitaristes crient au scandale !

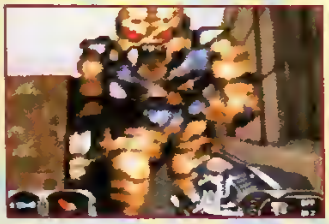
Le mode Coopératif se joue comme le mode Solo, mais on y affronte les monstres à deux. Ça fait moins peur...

Les explosions sont un véritable feu d'artifice : en 3D, avec un effet de transparence.

Duke Vs James...

... ou le duel pour le titre du meilleur Doom-like, entre Duke Nukem 64 et Goldeneye ! Ce dernier est techniquement supérieur car ses ennemis sont en 3D. Mais l'essentiel tient à l'ambiance. Goldeneye est réaliste (on combat des hommes), avec un scénario assez riche, et une action mesurée (tir au viseur...). De son côté, Duke est plus surréaliste (avec ses aliens), délirant, et plus « boom-boom ». En multijoueur, les deux jeux s'opposent encore. 007 perd son côté aventure, et ses décors sont simplifiés. Le jeu devient alors assez basique. Seule l'utilisation du viseur et des mines conserve de l'intérêt à mes yeux. Mais cela n'est pas pour déplaire à certains « débutants », comme Chon. Duke, lui, garde ses décors intacts. Mais il perd en lisibilité, d'autant plus qu'on est souvent le nez collé aux murs. En revanche, il conserve tout son intérêt tactique, grâce à ses armes très diverses, et ses bonus (énergie, jetpack, hologramme...). En clair, Duke plaira davantage aux amateurs traditionnels de Doom-like, et Goldeneye aux nouveaux venus.

DUKE NUKEM 3D



Le jeu à quatre est vraiment tactique, même si à tout moment on voit la position des autres joueurs.

Spécialement pour cette version Nintendo 64, le dernier boss du jeu a été refait en 3D polygonale. Merci les gars.

fameuses voix de Duke ont même été traduites en français (ainsi que toutes les inscriptions dans les niveaux) ! Très drôle, prises au second degré... Quant au mode Multijoueur, il est presque aussi sympa que sur PC, même si le fait de voir l'écran des autres gâche un peu la surprise d'un face à face ! Ajoutons que les options sont entièrement paramétrables, et vous comprendrez que ce jeu est indispensable à tout amateur de Doom-like sur N64.

Bubu

Duke Nukem reste le seul Doom-like offrant la possibilité de voler. Et le jetpack, qui n'est pas un gadget, est très fun.

ARMES ET MONSTRE, DU NOUVEAU !

Cartouches explosives, double pistolet Uzi, arme plasmique, grenades rebondissantes et gonfleur de monstres composent le nouvel arsenal de Duke. Quant au monstre, il a la capacité de vous rétrécir !

développeur	EUROCOM
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM-LIKE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	INFINI
difficulté	ASSEZ DUR
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

En résumé

La plus belle des versions du plus destroy des Doom-like ! Principaux atouts : superbes graphismes et mode Multijoueur.

GRAPHISME 93%
Le graphisme originel est magnifié par le lissage des textures. (Du calme Bubu, ndlr.)

ANIMATION 95%
Fluide et rapide, elle ne souffre d'aucun ralentissement, même en Multijoueur.

SON 97%
Très bons bruitages, musiques rock et voix en français !

JOUABILITÉ 93%
On peut désormais jouer avec le joystick analogique « à la Turok ».

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FELONY 11/79

Sortant des sentiers battus, le concept de Felony se situe à mi-chemin entre Destruction Derby et Twisted Metal. Il vous propose d'écraser les piétons à bord d'un bus, de faire vos courses au supermarché avec un char d'assaut... Chouette programme en perspective !

HORS-PISTE

De nombreux raccourcis, répartis le long des circuits, vous permettent de petites excursions hors-piste. N'hésitez pas à terroriser les vacanciers sur la plage, les ménagères au supermarché ou les voyageurs dans le métro. Ces rush sont régis par le chrono bien sûr, mais aussi par un compteur établissant le montant des dégâts qu'occasionne votre conduite dangereuse.

Felony est l'un des rares jeux de course, si ce n'est le seul, à reposer sur un scénario. Certes, celui-ci n'est pas très réaliste mais ouvre la porte à bien des délires. Trois missions vous sont proposées, ayant pour cadre Chinatown, une portion autoroutière et Paris. Au cours de chacune d'elle, vous devez collecter un certain nombre d'objets avant de rallier un point de rendez-vous faisant office de ligne d'arrivée. L'originalité du jeu réside dans la conduite de véhicules vraiment délirants. Il y a, bien sûr, quelques voitures traditionnelles (Viper, Austin-Mini, 2 CV, etc.) mais aussi un autobus, un camion à ordures, un scooter, un char et bien d'autres

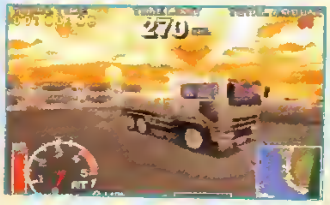
Avis en sens inverse

CHON : « A priori, l'idée de devoir choisir son itinéraire et récupérer des objets est sympa. Seulement techniquement, c'est pas trop ça... Les collisions ne sont pas top, tout comme les graphismes que je trouve ternes. Ça manque de punch tout ça ! Il n'y a que le côté destroy qui soit amusant... cinq minutes. Mais c'est un peu trop limite à mon goût pour justifier l'achat de Felony. D'autant plus qu'en l'absence d'un mode Deux joueurs, la convivialité est inexistante. Enfin, avec seulement trois missions, la durée de vie me semble bien limitée. »

MILOUSE : « Chon, salaud ! Wolfen me demande de filer mon avis, et qu'est-ce que je constate ? Hein, je te le donne dans le mille, espèce de chien galeux, tu as écrit quasiment mot pour mot ce que je pense du jeu. Ne me refais jamais ça, ou je te dénonce auprès du comité pour la défense de la singularité. »

ELWOOD : « Ben moi, j'le trouve cool ce Felony. Ça blaste sévère, on se prend pas la tête et on passe un bon quart d'heure. Maintenant, sa durée de vie semble (Chon a raison) un peu limitée... »

Un péage ! À fond entre les voitures et les cabines ! Ça peut passer, mais le plus souvent ça casse...



développeur	ASCII
éditeur	ASCII
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	INFERNALE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

COMMENT OBTENIR LES CAISSES CACHÉES ?

En plus des quatre engins de base, il y a seize véhicules « cachés ». En terminant les trois courses dans les temps impartis, vous obtenez six voitures supplémentaires dont un camion-benne et un bus. En les finissant sous la barre des quatre minutes, vous disposez de nouvelles voitures sportives. Et dépasser 1 000 000 $ de dégâts sur le premier circuit, 2 500 000 $ sur les second et troisième, vous permet de bénéficier de trois autres véhicules un peu plus surprenants encore, dont le camion à ordures et le « lave-trottoir ». Enfin, en terminant les courses sans causer le moindre dégât (c'est pas gagné), vous obtiendrez les véhicules les plus délirants, à savoir le char d'assaut, la voiture de flic style Mad Max et une F1.

en résumé

Fun et intéressant sur le plan de la conduite, Felony en fera craquer plus d'un avec ses véhicules originaux et son ambiance stock-car.

« trucs » qui ont tous en commun d'être montés sur des roues. En plus, leur pilotage paraît très réaliste.

POUR CHAUFFARD UNIQUEMENT...

Rarement la circulation n'a été aussi dense dans un jeu de course. Il y a des piétons partout, des étalages de vendeurs à Chinatown, un embouteillage permanent sur le circuit autoroutier, des terrasses de café ou encore les Galeries Lafayette qui font une journée « portes ouvertes ». Mais pas question de freiner, c'est du stock-car permanent, et les dégâts que vous occasionnez sont comptabilisés et convertis en dollars. Enfin, un menu permet d'effectuer des réglages plus pointus des véhicules (freins, suspensions, direction) permettant de taquiner le chrono en mode Time Attack.
À mon sens, ce jeu aurait été parfait en proposant plus de circuits et une gestion des collisions de la qualité de Destruction Derby.

Wolfen,
a 0,5 g de sang dans l'alcool.

GRAPHISME 90%
Les véhicules sont très bien réalisés, de même que les décors.

ANIMATION 85%
Dommage que les collisions ne soient pas un peu mieux gérées.

SON 85%
Bonnes musiques couvrant les ronflements ridicules des moteurs.

JOUABILITÉ 90%
La conduite diffère selon les véhicules, mais elle est globalement nickel.

Dossier réalisé par Wolfen

VII
IÈCLE

Il manquait à la PlayStation un jeu de rôle ultime pour parfaire sa ludothèque. Eh bien, pour combler ce manque, Sony a fait appel aux meilleurs : les magiciens de SquareSoft ! Préparez-vous à vivre une aventure sans précédent avec Final Fantasy VII.

FINAL FANTASY VII
L'ÉPOPÉE DU SIÈCLE

Certains éditeurs semblent avoir fait l'impasse sur la N64. C'est le cas de Square Soft qui était pourtant l'un des développeurs attitrés des Nintendo 8 et 16 bits. Aujourd'hui, Square a scellé son destin à celui de la PlayStation. Et après un très remarqué Tobal n° 1, le jeu de rôle est à l'honneur avec ce monstrueux Final Fantasy VII !

Barret

Quand on connaît les qualités techniques et ludiques des six premiers volets de la saga Final Fantasy, on se demande pourquoi Nintendo n'a jamais jugé bon d'en faire profiter le public français. À la question : « Pourquoi ne traduisez-vous pas de RPG ? », l'éditeur japonais a répondu inlassablement que les Français n'étaient pas prêts pour ce type de jeu. Ha, la bonne excuse ! Par la suite, il y a bien eu quelques tentatives qui se sont soldées par... d'énormes succès : Secret of Mana et, heu... Secret of

Même les déplacements sur la carte générale sont en 3D.

Evermore en sont deux exemples éloquents. Mais il était déjà trop tard... Sega et Sony sont arrivés, et avec eux, une ribambelle de RPG, en particulier sur Saturn.
Ayant eu l'occasion de me pencher sur les versions américaines de FF II et III (respectivement FF IV et VI en version japonaise !), j'ai été emballé par les prouesses techniques dont étaient capables les développeurs de Square. Il est vrai qu'à l'époque le rythme des sorties de RPG Square au Japon était quasiment d'une par mois sur SNES. À force

Cloud

donc, les développeurs ont fini par tirer la quintessence de la machine. Avec l'évolution de la technologie, il était logique qu'ils se fixent de nouveaux objectifs et s'imposent des défis

Les combats sont certes un peu trop fréquents, mais ils sont tellement classe qu'on ne s'en lasse pas.

L'interface risque de paraître complexe à tous ceux qui découvrent Final Fantasy. Heureusement, les textes sont en français.

plus importants. Avec le savoir-faire dont dispose Square, il était évident que leur premier RPG sur PlayStation serait très attendu ! Si attendu que, dès la sortie japonaise de Final Fantasy VII (février 1997), le public a acheté ce jeu les yeux fermés à tel point qu'il s'en est vendu plus de 3,5 millions d'exemplaires à ce jour. Quant au lancement américain (en septembre dernier), il s'est traduit par des queues de plusieurs dizaines de mètres aux portes des magasins, et ce malgré la sortie surprise du jeu quelques jours avant la date fixée à l'origine. Et ce sont 300 000 exemplaires qui se sont arrachés en deux jours ! Comment expliquer un tel succès ? C'est ce que nous allons essayer de comprendre.

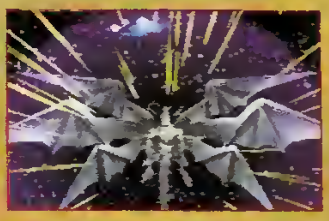
UN CHEF-D'ŒUVRE DE 3D

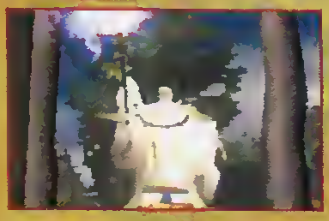
Comme tout jeu de rôle, FF VII repose sur trois facteurs incontournables : l'exploration, le combat et le scénario. Dans ces trois domaines, Square a fait vraiment très fort. La phase d'exploration s'inspire de celle qui a, en partie, fait le succès de Resident Evil. Vous évoluez dans des décors en 2D jouant énormément sur la perspective. Dans ce cas de figure, c'est le personnage qui est géré en 3D, afin que sa taille soit toujours proportionnelle à sa position dans le décor.
L'aspect combat est de loin le

LES MATÉRIAS

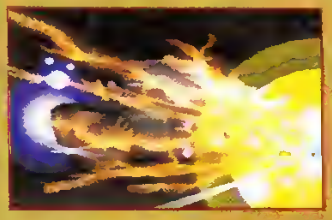
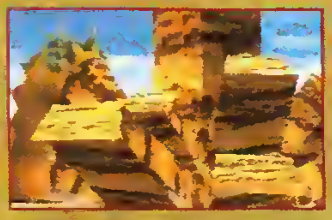
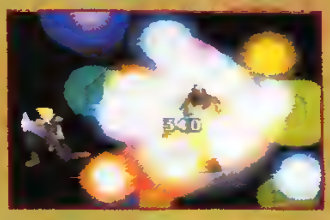
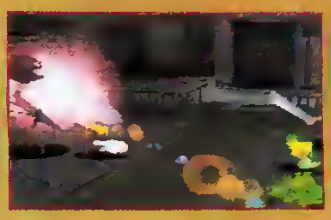
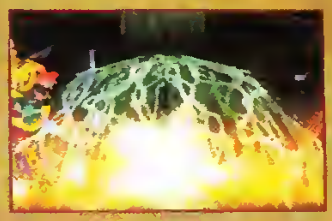
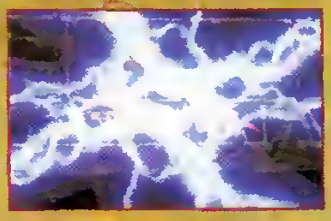
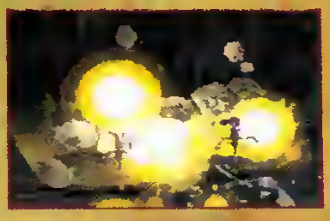
La saga Final Fantasy est réputée pour son système élaboré de magie. Dans le monde de FF VII, la magie repose sur les matérias, des espèces de gemmes contenant un pouvoir. Ces matérias sont généralement bien cachées pour les plus puissantes d'entre elles — d'autres plus communes peuvent s'acheter dans certains commerces. Pour qu'un personnage puisse utiliser un sort, vous devez greffer la matéria correspondante à son arme ou son armure. Il existe cinq catégories de matérias réparties par couleur : Invocations (invoquer Odin, Hadès, des dragons...), Sorts (feu, foudre, guérison...), Commandes (coup mortel, vol, attaque x 2...), Talents supplémentaires (contre-attaque, points de vie en plus...), et Supports (affecter tous les ennemis, absorption de points de vie/magie...). La puissance de vos matérias s'accroît grâce à un système de points d'expérience, parallèle à celui des personnages.
Enfin, sachez que certaines matérias peuvent être combinées entre elles pour obtenir des effets parfois insoupçonnés. Les matérias « Feu » + « Tout » permettent de lancer un sort de feu affectant tous les ennemis. Plus redoutable, la Combo « Attaque finale » + « Phoenix », dont je vous laisse le soin de découvrir les effets...

INVOCATIONS



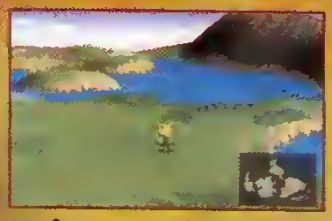


SORTS

QUÊTES SECONDAIRES

L'ÉLEVAGE DE CHOCOBOS

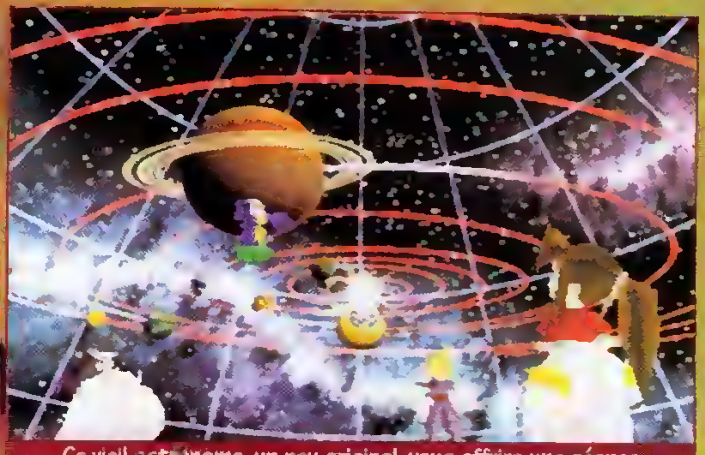


La ferme des chocobos vous permet de vous lancer dans l'élevage. Grace à la matéria « leurre de chocobo », vous serez en mesure de capturer ces étranges volatiles dans les zones où se trouvent des traces de pattes sur la carte générale. Vous pourrez alors effectuer des croisements entre les meilleurs d'entre eux, et, grâce à un régime alimentaire spécifique, accroître les performances des rejetons. Par le biais de ces croisements, vous obtiendrez quatre types de chocobos différents.
En allant ensuite dans le parc d'attractions, vous pourrez participer à des courses de chocobos, non pas en tant que parieur, mais en tant que propriétaire/jockey.

LE PARC D'ATTRACTIONS

Le parc d'attractions propose de nombreuses activités, qui deviennent accessibles progressivement et s'avèrent être des petits jeux d'arcade dotés d'une durée de vie pas négligeable. Parmi ces attractions, citons le Cool Boarders-like, le Road Rash-like, le VF II-like, le Critical Depth-like et bien d'autres. Ajoutons que vous pouvez également jouer au Tiercé, Quarté, Quinté... et même faire courir vos propres chocobos !

plus spectaculaire. Là, les protagonistes ainsi que les décors ont fait l'objet d'un gros travail de 3D. Le bestiaire de FF VII comprend plus d'une centaine de monstres, sans compter les boss, tous animés en temps réel. Les personnages disposent, quant à eux, de plusieurs dizaines d'attaques, et il est frappant de voir comme les transitions entre ces animations différentes sont bien faites. Si les attaques sont spectaculaires, la magie est, elle, FA-BU-LEU-SE. Plus d'une centaine de sorts (à plusieurs degrés de puissance) peuvent être lancés. Les effets spéciaux sont carrément extraordinaires, en particulier ceux des invocations. Enfin, avec de la pratique, vous découvrirez l'existence de combinaisons de sorts aux effets terrifiants.
3D polygonale oblige, Final Fantasy ignore la pixellisation résultant du zoom. Tout au plus, peut-on lui reprocher les gros pixels sur les textures des champs de batailles lors de certains angles de vue de la caméra dynamique.



Ce vieil astronome, un peu original, vous offrira une séance de planétarium.

LA PROFONDEUR DE JEU

Le scénario est digne des volets précédents. L'action se déroule dans un univers heroïc-fantasy plus technologique que médiéval. Le monde est dirigé par une puissante multinationale — la Shinra Inc. —, dont l'activité principale est l'exploitation d'une forme

Tifa

Cait Sith

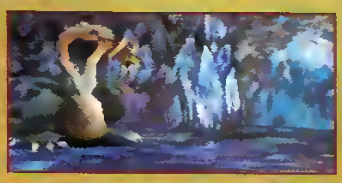
Les avis

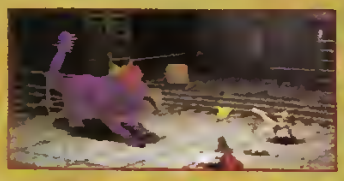
ELWOOD, CONOUS : « En tant que novice "limite hermétique aux RPG", je dois bien avouer que FF VII me branche grave ! Pour la première fois, j'ai envie de m'investir dans un jeu de rôle. C'est tellement beau, riche, varié et original, qu'à mon avis, ce FF va rallier à sa cause la majorité d'entre vous. En tout cas, une chose est sûre : si vous passez à côté, vous ratez quelque chose ! » REYDA : « Oui, FF VII est un grand jeu ! Cela dit... le système des matérias est repoussant malgré les bonnes idées qui s'y nichent. Les matérias qui invoquent des "Odin" ou "Ramuh", c'est rigolo, mais le jeu n'explique pas d'où ils viennent vraiment (il faut avoir joué à FF VI pour comprendre). On se serait bien passé de certaines séquences : les bombes à placer pour retrouver la harpe, la poursuite en sous-marin, les passages bloqués par des rafales de vent, l'élevage de chocobos... nous font perdre notre temps. L'équipement est franchement limité, et les persos ne peuvent changer de style d'armement (à part Barret et son Rocket Punch). Quant aux musiques, elles sont mal orchestrées. Dommage ! Mais ce jeu vaut vraiment le coup, malgré une version française plutôt loupée qui fleure bon la "traduction mot à mot avec dico sur les genoux". Il fallait un avis nuancé, c'est chose faite. » WONDER : « Bon, je ne vais pas vous dire que FF VII est une pure merveille. Vous le savez déjà ! Je dirai simplement qu'une seule chose me chagrine : où sont passées les superbes cartes du monde déployées que l'on trouvait dans chacun des jeux que Square éditait sur SNES ? Cela faisait partie du plaisir de la découverte d'un RPG de ce célèbre éditeur nippon. C'est tout ce que j'ai à dire car le reste est proche de la perfection. »

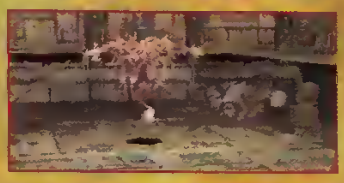
Aerith

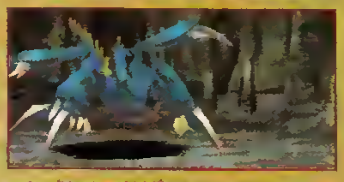
DES BOSS TOUJOURS PLUS SPECTACULAIRES

En plus des boss disséminés tout au long du jeu, les versions américaine et européenne de FF VII proposent des « boss bonus » qui, à eux-seuls, peuvent être considérés comme des mini-quêtes. En effet, ces boss possèdent un million de points de vie et infligent des attaques à 7 000, 8 000 points de dégâts ! Ces confrontations peuvent durer près d'une heure. Dans cet encadré, deux ou trois d'entre eux se sont glissés parmis les boss originaux !









Red XIII

Au bout d'un certain temps, vous pourrez utiliser un bateau volant pour vous déplacer.

Vincent

Vous rencontrerez le second personnage, caché dans les sous-sols du manoir de Shinra à Nibelheim (après la séance de planetarium). Avant tout, montez à l'étage et ouvrez le coffre-fort. La combinaison est : 36 à droite, 10 à gauche, 59 à droite et 97 à droite. Petit détail, n'allez jamais au-delà de la numérotation souhaitée sous peine d'être obliger de ressayer. Affrontez le boss qui s'y cache et fouillez le coffre ; vous y trouverez une clef. Descendez dans les sous-sols jusqu'à la galerie teintée de mauve. Là, se trouve une porte que la clef du coffre permet d'ouvrir. À l'intérieur est placé un sarcophage dans lequel dort Vincent. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à dire (ce dialogue apporte des réponses à plusieurs questions que l'on se pose à ce stade du jeu). Ensuite, allez assister à « l'événement » dans la bibliothèque. Enfin, lorsque vous ferez mine de remonter dans le manoir, Vincent se joindra à vous.

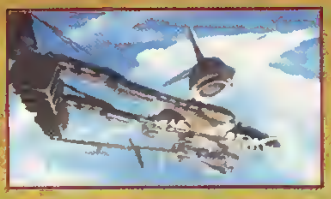
Yuffie

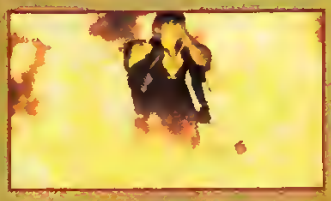
Yuffie est l'un des deux personnages optionnels de FF VII. Cette petite fille farouche et espiègle écume les zones boisées tropicales de la carte générale. Si vous traînez avec insistance dans ces forêts, l'un de vos nombreux combats aléatoires vous opposera à elle. Une fois vaincue, une scène spéciale à base de dialogues clôt le combat. Ignorez alors le point de sauvegarde et engagez la conversation. Lorsqu'elle vous proposera de lui accorder sa revanche, répondez-lui que vous n'êtes pas intéressé. À la question : « Avez-vous peur d'elle ? », répondez que vous êtes terrifié. Quand elle affirmera vouloir partir, dites-lui d'attendre un moment. Ensuite, elle se proposera de se joindre à vous ; répondez pas l'affirmative. Enfin à sa dernière question, signalez-lui que le temps presse. Attention ! une seule erreur et elle s'enfuira. Il vous restera alors à écumer de nouveau les forêts tropicales pour la rerouver.

Cloud et Sephiroth sont deux personnages aux destins étroitement liés.

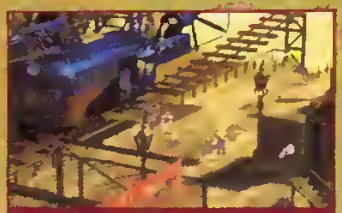
CINÉMATIQUE

Les séquences cinématiques sont d'une qualité rare, et en plein écran s'il vous plaît !





d'énergie liée à la vitalité de la planète. Cette surexploitation se traduit par la mort lente, mais inéluctable, de la planète qui verra l'extinction de toute vie sur son sol. Cloud, le héros, fruit d'une expérience génétique ratée, se retrouve malgré lui embringuée dans un groupuscule de « terroristes-écolos », dont l'objectif est de sauver la planète. Tous les personnages sont liés à un destin qui leur fera vivre de terribles épreuves. Le pire, c'est que ces persos attachants ne manqueront pas d'affecter même les joueurs les moins émotifs.
Enfin, ajoutons qu'en marge de la quête principale, vous pourrez vous pencher sur bon nombre de quêtes secondaires optionnelles, comme l'élevage de chocobos


Pour vous rendre au parc d'attractions, vous devez emprunter cet espèce de téléphérique.

(les montures incontournables de la saga), l'élimination des boss supplémentaires (ajoutés par rapport à la version japonaise), dotés d'un million de points de vie chacun et contre lesquels les combats pouvent avoisiner l'heure de jeu. Vous pourrez même faire fortune au Gold Saucer (sorte de casino où des dizaines de petits jeux vous sont proposés). Bref, avec autant de choses à faire, vous n'êtes pas près d'en voir la fin. En terme de durée de vie, finir le jeu en se concentrant sur la quête principale peut prendre entre 50 et 80 heures. Les plus acharnés pourront même jouer des centaines d'heures avant de découvrir tous les secrets de Final Fantasy.

RPG ULTIME

Se retrouver catapulté dans le septième volet de cette saga sans connaître les épisodes antérieurs est un sacré challenge, mais heureusement, le jeu a été intégralement traduit en français. Toutefois, d'épisode en épisode, l'interface s'est enrichie au point d'atteindre aujourd'hui une complexité pouvant paraître rébarbative au novice. Mais je fais confiance à votre sagacité, d'autant plus qu'au début de la partie, un mode « Tutorial » vous explique, dans les moindres détails, les fonctions de tous les menus. C'est assez fastidieux, mais indispensable pour apprécier à sa juste valeur tous les aspects du jeu.
Bref, le succès planétaire de Final Fantasy VII s'explique d'une part, par la qualité de la réalisation qui pousse la PlayStation dans ses derniers retranchements, et d'autre part, par la profondeur de son scénario et la personnalité complexe des héros. Il ne fait aucun doute que FF VII est promis à un bel avenir en Europe ! Nintendo va sûrement regretter ses choix marketing passés...

Cid

PlayStation
FINAL FANTASY VII

développeur	SQUARESOFT
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	DEMENTIELLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

en résumé

Ce jeu est proprement « FA-BU-LEUX » ! Que dire de plus ?

GRAPHISME 99%
Décors et effets visuels époustouflants.

ANIMATION 97%
La gestion de la 3D est irréprochable. Il faut le voir pour le croire !

SON 90%
Avec une telle durée de vie, les musiques sont inévitablement répétitives.

JOUABILITE 91%
Excellente, toutefois l'interface paraîtra complexe aux novices de la saga Final Fantasy.

100 97 90 85 80 75 70 60 55 50

NIGHTMARE CREATURES

LES COMBOS

Les armes à feu étant rares, vous combattrez souvent au corp à corps. Alors, travaillez les enchaînements de coups !

Après un développement de près de deux ans, Nightmare Creatures arrive enfin sur nos consoles. Ce beat-them all, ayant pour cadre le Londres du siècle dernier, devrait enthousiasmer les amateurs de sensations fortes.

Nightmare Creatures, c'est du Resident Evil dans le Londres du siècle dernier ! Cette comparaison peut paraître audacieuse, j'en conviens, mais je n'ai pas trouvé de titre plus évocateur. En fait, les ressemblances touchent essentiellement à l'atmosphère angoissante et à l'action, mise à la sauce « XIXe siècle » (avec notamment des armes à feu en nombre très limité). En ce qui concerne l'aspect technique, il en va tout autrement. En effet, l'environnement est intégralement en 3D, rappelant par certains aspects Tomb Raider.

Nightmare renoue avec la tradition des « 1 Up », symbolisés ici par des cœurs. C'est une denrée (trop) rare.

Quant à définir Nightmare, je dirai qu'il s'agit d'un beat them all qui semble plus accessible aux amateurs de soft de baston qu'aux férus de jeu d'aventure, avec la présence notamment de techniques de Combos.

COCORI...COUAC

Décidément, Tomb Raider aura fait date dans l'histoire du jeu vidéo puisque, depuis sa sortie, les héroïnes sexy se succèdent. Après Excalibur 2555 AD, c'est maintenant au tour de Nightmare Creatures, encore que pour ce dernier, on a tablé

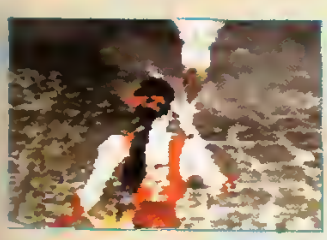
LES PERSOS

Vous avez le choix entre deux persos aux techniques de combats assez différentes. Iniatlus, le prêtre, utilise un bâton tandis que Nadia a opté pour l'escrime et la savate.

Inutile d'essayer de faire « ami ami » : ces monstres stupides ne comprennent qu'une chose : les baffes !

sur la mixité des personnages, avec la présence d'un prêtre ! Cela ne veut malheureusement pas dire que l'on puisse y jouer à deux. Les bas-fonds de Londres sont truffés d'options (mine, dynamite, crâne ayant le pouvoir de semer la zizanie), qui, utilisées judicieusement, vous permettent de faire le grand ménage. Bref, Nightmare Creatures me laisse malgré tout un arrière-goût amer dû, en partie, à sa difficulté qui lui confère une longue durée de vie... mais pas franchement dans le bon sens du terme.

Wolfen



LES « STREUMS »

L'animation des ennemis est très bien réalisée. Malheureusement, les photos (ci-contre) restituent assez mal cet état de fait. Observez-les tout de même attentivement.

L'avis de Reyda :

« Sous des faux airs de jeu d'aventure à la Tomb Raider, se cache en fait un beat them all en 3D, baignant dans une ambiance envoûtante. L'action est omniprésente ; on a juste le temps de respirer d'un ennemi à l'autre. C'est vrai, les monstres sont rapides et imprévisibles, mais on a la possibilité de parer les coups, monsieur Wolfen ! Il y a beaucoup de Combos disponibles, et même si la précision n'est pas parfaite, on arrive à découvrir l'enchaînement qui correspond à chaque monstre sans trop ramer (surtout si on joue aux jeux de baston !). La gestion de l'équipement a le mérite d'être instantanée et de ne pas casser l'action. Cela dit, je comprends qu'on puisse ne pas aimer ce jeu, vu que la difficulté peut être un obstacle pour certains. Espérons que ce choix n'a pas été décidé pour camoufler une durée de vie un peu juste. Personnellement, je lui mettrais bien un petit 90 %. »

développeur KALISTO
éditeur SONY
textes ANGLAIS
genre BEATH THEM ALL
joueur(s) 1
sauvegarde OUI
continue TROIS
difficulté INHUMAINE
durée de vie LONGUE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 80 %

En résumé

Avec son ambiance à la Resident Evil, Nightmare s'adresse plus aux joueurs de baston qu'aux fans de RPG/aventure.

GRAPHISME 92 %
Graphismes excellents. Bonne gestion des éclairages.

ANIMATION 90 %
Rapide et fluide. On déplore toutefois de légers problèmes de collisions.

SON 85 %
Bonnes musiques de circonstance, mais sans plus...

JOUABILITÉ 75 %
C'est le défaut majeur : monstres trop forts et gestion des objets pas ergonomique.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ACE COMBAT 2

Lors de la sortie d'Ace Combat, il y a deux ans, les avis étaient très partagés : certains l'idolâtraient, d'autres le haïssaient... Ce second volet devrait mettre tout le monde d'accord !

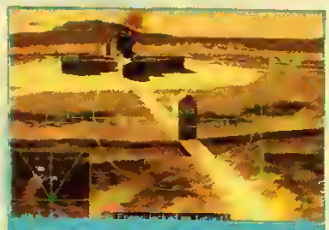
Contrairement à la micro, il n'existe pas réellement de simulation de vol, au sens premier du terme, sur console. Tout au plus, les jeux jusqu'à présent sortis peuvent-ils prétendre à l'appellation de shoot them up. Ace Combat 2 appartient à cette catégorie mais avec un zeste de subtilité en plus. Les sensations sont bel et bien là et se révèlent différentes selon l'avion dont vous disposez. Quant aux missions, une bonne vingtaine, elles font preuve de diversité, allant de la simple escorte à l'attaque d'un sous-marin « terré » dans un fjord encaissé, ou de silos dissimulant des têtes nucléaires dans un décor du type Grand Canyon. Guerre moderne oblige, le canon est globalement inefficace, et il vaut mieux se reposer sur l'imposant stock de missiles à tête chercheuse (plusieurs dizaines) dont est équipé votre zing.

Lors de la sortie d'Ace Combat, un grand débat avait vu le jour à propos de la réalisation de l'environnement 3D. Dans ce nouveau volet, force est de constater qu'un gros effort a été accompli dans ce domaine, aussi bien pour la qualité des textures que pour le nombre d'éléments 3D. Cela est particulièrement flagrant au cours des missions ayant pour cadre une ville ou un port. Là, ce ne sont plus

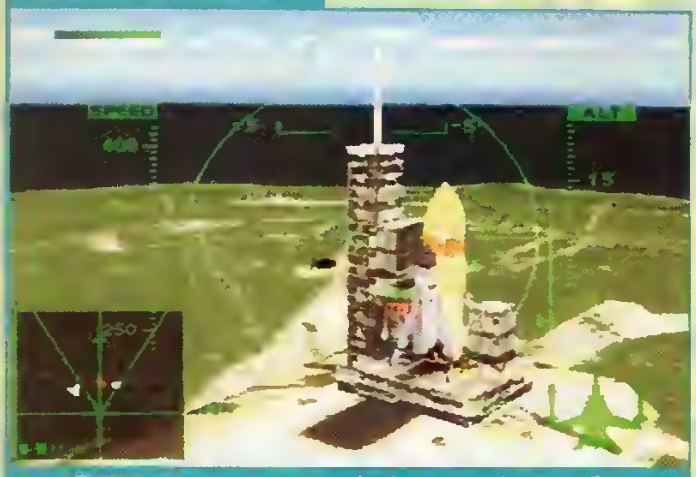
Avis de Bubu, jamais content

« Pour moi, Ace Combat 2 reste dans la lignée du premier : bof, bof... Je n'aime pas trop ce genre de jeu, même si j'ai apprécié Wing Arms sur Satum, dans lequel je me prenais pour "Papy Bubuton". Dans ce jeu, on pilotait des coucous de la Seconde Guerre mondiale, en combats rapprochés. Malheureusement dans Ace Combat 2, les ennemis sont des mouches volant au loin. Réaliste peut-être, mais pas très passionnant. Même lors des missions au sol, les éléments ne sont pas impressionnants.
De plus, si la réalisation est meilleure que dans le premier volet, je trouve que les graphismes sont encore très, très moyens. »

Durant la campagne, vos objectifs stratégiques seront des plus variés. Ici, l'attaque d'une plate-forme pétrolière.



L'attaque du QG ennemi est d'une déconcertante facilité au vue des missions précédentes.



Cette navette sur son pas de tir ne constitue pas l'un de vos objectifs prioritaires.

Pour couler les navires ennemis, vous serez obligé de flirter dangereusement avec les vagues.

Si vous vous égarez, n'hésitez pas à faire appel à la carte générale affichant vos objectifs en rouge.

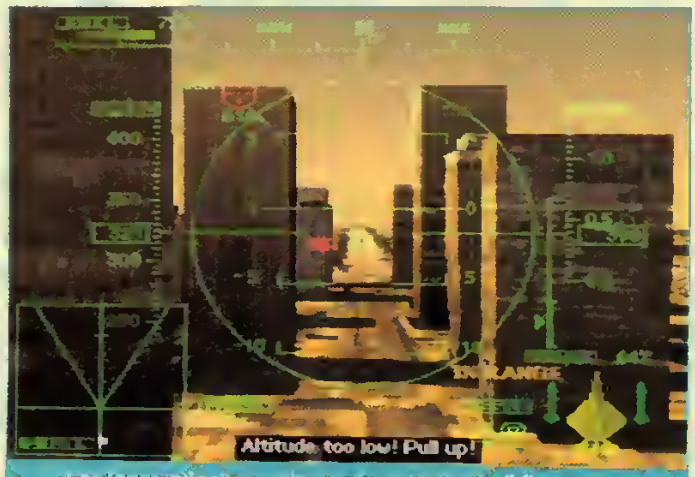
ACE COMBAT 2

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

LE MARCHAND D'AVIONS

La panoplie d'avions supersoniques disponibles s'accroît à mesure que vous menez à bien les missions. Ce sont en tout une douzaine d'avions allant de l'antique F14 au récent F-117 que vous pourrez acquérir grâce à vos gains.



Les lance-missiles embusqués entre les buildings sont un enfer à détruire !

Les duels aériens gagneraient en fun si les mitrailleuses étaient mises un peu plus souvent à contribution.

deux ou trois buildings qui « se battent en duel », mais des centaines. Le pilotage dans les vallées encaissées formées par ces bâtiments n'est pas aisé et nécessite un doigté et un sang-froid à toute épreuve. Selon vos résultats et votre style de pilotage, vous grimperez les échelons de la hiérarchie militaire et obtiendrez des décorations. Si dans l'ensemble, le bilan d'Ace Combat 2 est largement positif, on déplore cependant la disparition du mode Deux joueurs...

Wolfen

Écoutez attentivement le briefing d'avant-mission afin de connaître avec précision vos objectifs.

en résumé

Si le fond du jeu a peu changé, les missions, le nombre d'avions et les décors sont infiniment plus riches que dans Ace Combat.

GRAPHISME Les avions sont très bien modélisés. Décors riches en éléments 3D.	92%
ANIMATION Rapide, fluide et effet de clipping atténué.	95%
SON Excellentes musiques, enrichissant les bruits d'explosions et de réacteurs.	90%
JOUABILITÉ Très facile d'accès, la prise en main se fait en trois minutes.	95%

100 95 **91** 85 80 75 70 65 60 55 50

FIGHTING FORCE

On dit souvent que la logithèque de la PlayStation est complète, alors qu'il y manque un genre important : le beat them up. Les deux, trois productions déjà sorties étant insignifiantes... Alors, le nouveau jeu des créateurs de Tomb Raider va-t-il combler ce vide ?

La paix sur terre est menacée par une énigmatique organisation, capable d'aligner des centaines d'hommes et de prendre le contrôle des institutions. Heureusement, les quatre meilleurs membres de la Fighting Force sont là pour leur donner une leçon... d'humilité !

LE CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

Si Fighting Force n'est pas le seul jeu classé dans la catégorie des beat them up, c'est tout comme. En effet, dans les autres productions — assez anecdotiques —, on frappe avec des épées ou autres. Tandis que dans F.F., il s'agit de baston, et pas n'importe laquelle. L'action se déroule dans un

THE FAB FOUR

Hawk, le playboy aux faux airs de Bruce Willis, est un perso équilibré. Alana, la petite nerveuse, est très rapide mais fragile. Smasher, la grosse brute, est logiquement fort mais lent. Quant à Mace, c'est le pendant féminin de Hawk.

Hard Fight

Il est intéressant de comparer les deux seuls « vrais » beat them up sur 32 bits, même si Fighting Force tourne sur PlayStation, et Die Hard Arcade sur Satum. Commençons par le graphisme : il est bon dans les deux, quoique manquant un peu de finesse. Plus aguichant dans Die Hard, il est plus varié dans F.F. grâce au grand nombre de décors. On y traverse une ville (et bien plus), tandis que l'action de Die Hard se déroule exclusivement dans un building. Fighting Force est ainsi bien plus long que son concurrent. Concernant l'animation, F.F. innove plus, avec la possibilité de se déplacer à 360 degrés. Passons maintenant au cœur de l'action. Fighting Force propose quatre persos à incarner, contre deux pour Die Hard, et tous peuvent utiliser un tas d'armes. Chaque titre propose aussi son petit plus : Fighting, un classique duel entre les joueurs, et D.H., des séquences interactives. Mais là où ce dernier fait la différence, c'est dans le domaine des coups : ils sont bien plus nombreux, techniques, et différenciés que dans Fighting Force. D'où ma préférence pour Die Hard Arcade...

Casser une voiture de luxe n'est pas un simple exercice d'entraînement, puisque les pièces détachées peuvent servir de projectiles.

FIGHTING FORCE

éditeur
CORE DESIGN
éditeur
EIDOS
textes
ANGLAIS
genre
BEAT THEM UP
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
OUI
difficulté
ASSEZ DUR
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

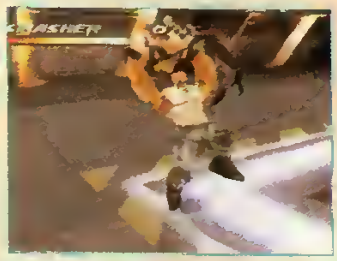
PLAYER FUN 80%

HAWK

ALANA

MACE

SMASHER



grand nombre de décors — matez les photos pour vous en convaincre. Et pour la première fois dans un beat them up, on peut se déplacer dans toutes les directions. Cette liberté de mouvement est appréciable, d'autant plus qu'elle ne nuit pas à la jouabilité. On peut par exemple frapper un ennemi, puis se retourner en pleine action pour en taper un autre qui arrive par la gauche. Avec les armes à feu, nombreuses, il suffit de pointer à peu près dans la bonne direction pour faire mouche.

Le seul véritable défaut du jeu réside dans le manque cruel de coups et de surprises. Bien que la notice en propose une vingtaine, ils s'avèrent, en fait, peu différents et pas assez techniques. Ainsi, au fur et à mesure de la progression dans les niveaux, on a souvent l'impression de revoir les mêmes combats, et on se lasse. Cela dit, on a une envie hargneuse de finir le jeu, et de butter le grand méchant.

Bubu,
fighter farceur.

en résumé

Fighting Force est le seul beat them up de la Play. Malheureusement, il manque de coups et de pêche pour devenir une référence.

GRAPHISME — 80%
Les textures manquent un peu de finesse et de couleur.

ANIMATION — 90%
R.A.S., sauf deux ou trois petits ralentissements par-ci, par-là.

SON — 85%
Pif, paf, pouf, boom, sur fond de tintintouin tintintala...

JOUABILITÉ — 88%
Bonne dans l'ensemble, malgré la 3D à 360 degrés

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

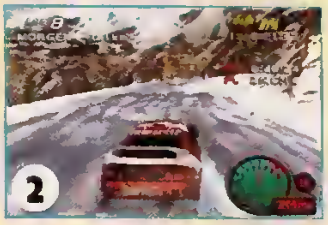
TURBO RACING

Un nombre de circuits équivalent et des graphismes proches de ceux de V-Rally, plus la possibilité de jouer à quatre simultanément... Il n'en faut pas plus pour faire de Turbo Racing un rival du best-seller d'Infogrammes.

Une des raisons du succès de V-Rally est sans conteste le nombre de circuits qu'il comprend (42 en comptant les spéciales cachées). Sur ce point, Turbo Racing l'égale puisqu'il propose lui aussi 36 courses, plus 6 cachées, réparties en 6 thèmes (Écosse, Hong-Kong, Égypte, Moscou, Ile de Pâques et Suisse). Chaque thème comprenant 6 versions plus ou moins complexes d'un circuit.
Il existe 5 types de véhicules (voir photos ci-dessous), que vous ne pouvez pas sélectionner librement — pour chaque course un type de voiture vous est imposé. Par ailleurs, Turbo Racing étant axé arcade, aucun menu ne vous permet de régler votre bolide. Ce qui n'empêche pas le pilotage d'être assez pointu : coups de frein à main, glissades et contre-braquages sont monnaie courante. Les boutons L1 et L2 permettent également de braquer plus fort, comme dans F-Zéro ou WipEout. Et pour ajouter une touche de réalisme, sachez que vous pouvez « mourir », en tombant d'une falaise, par exemple.
Le mode Multijoueur, quant à lui, est

LA MÉTÉO
Dans un même pays, vous pouvez rencontrer des conditions climatiques différentes, qui influent sur la tenue de route et le pilotage.

1


2

3

4

En mode Contre la montre, vous affrontez le ghost de votre meilleur tour. Mais vous ne pouvez pas le sauvegarder.

LES VUES

Vous avez le choix entre deux vues différentes. Une extérieure et une intérieure. Vous pouvez regarder derrière vous en appuyant sur le bas de la croix directionnelle.

Même si la tôle ne se froisse pas, vous pouvez avoir des accidents assez spectaculaires.

bien pensé, puisque vous avez le choix entre le Link ou le split d'écran pour le jeu à deux. Et en combinant ceux-ci, jusqu'à quatre players peuvent s'affronter simultanément ! Cependant, dans le cas du jeu à plusieurs, le nombre de circuits disponible est limité. L'animation en revanche n'en souffre pas vraiment.

Bref, avec ces atouts indéniables, Turbo Racing peut espérer jouer dans la cour des grands. Et, petit détail qui a son importance, les temps de chargement sont pour une fois très supportables.

Chon

développeur	EUTECHNYX
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	TRÈS BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

en résumé

Turbo Racing possède des atouts de choc, comme le nombre de circuits et le mode Multijoueur.

LES CINQ BOLIDES

1/ Classe Rally en Écosse ;
2/ Classe Rally en Suisse ;
3/ Buggies 4x4 sur l'île de Pâques ;
4/ Voiture Indy en Russie ;
5/ Classe Dakar Rally en Égypte ;
6/ Classe Sport à Hong-Kong.

Les niveaux secrets

En sortant de la piste à certains endroits, vous pouvez accéder à une sphère jaune, qui en fait est une warp zone vous menant dans un niveau secret. Il y en a six au total. Vous avez cinq secondes pour la trouver, sinon, vous êtes Game Over.

GRAPHISME 91%
Malgré des stages de qualité inégale, l'ensemble est satisfaisant.

ANIMATION 90%
Léger clipping, mais le jeu à plusieurs est confortable.

SON 92%
Les bruitages sont assez bien réalisés, et les musiques de qualité.

JOUABILITÉ 92%
Aucun problème dès lors qu'on maîtrise un minimum les glissades.

LYLAT WARS

La suite du mythique Starwing de la Super Nintendo déboule sur N64 sous le nom de Lylat Wars. Une mouture relookée pour un jeu au concept inchangé : du shoot'em up 100 % Nintendo.

A l'époque des consoles 16 bits, Starwing avait fait sensation à la rédaction. Premier jeu exploitant un cheap spécial, les possesseurs de Super Nintendo découvraient les joies de la 3D au service d'un shoot'em up de qualité. Tradition Nintendo oblige, voici la version 64 bits de de ce Starwing, renommé pour l'occasion (et surtout pour des problèmes de droits) Lylat Wars. Les personnages issus d'une basse-cour sont toujours présents : le renard, le lapin dodu, la grenouille et le coq. Ensemble, ils doivent affronter de nouveau le méchant tyran de l'univers !

Les niveaux où l'on dirige cet espèce de tank sont fun et très bien réalisés.

QUOI DE NEUF FOX ?

Rien ! serait-on tenté de répondre. Effectivement, mise à part la refonte graphique époustouflante, le principe et la manière de jouer restent inchangés. Le vaisseau suit un chemin prédéfini, et seuls certains endroits vous autorisent à choisir une voie menant souvent vers un niveau plus difficile. Notez que ces passages ne sont pas indiqués. Au total, ce sont plus d'une dizaine de niveaux et des passages secrets à découvrir. Le challenge, quant à lui, est bien au rendez-vous. Bref, Lylat Wars n'apporte pas grand-chose de neuf, mais il perpétue un genre très

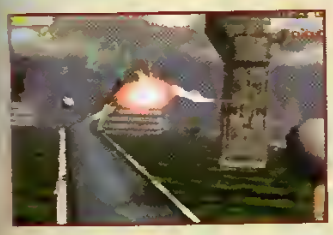
Le gros vilain boss, Androse, est superbement animé. Visiblement, vous lui avez tapé dans l'œil !

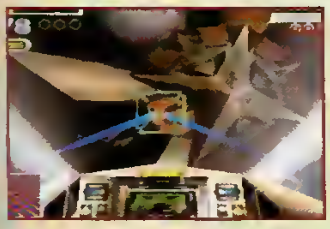
Dans ce niveau, on retrouve des ennemis rencontrés à l'époque de Starwing sur Super Nintendo

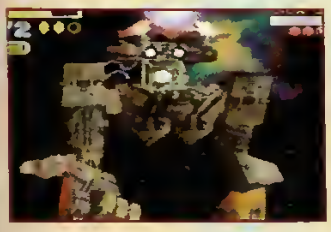
Un niveau bien speed dans la pyramide. Des monstres de pierres vous agressent.

LYLAT WARS

développeur
NINTENDO
éditeur
NINTENDO
textes
FRANÇAIS
genre
SHOOT'EM UP
joueur(s)
1A4
sauvegarde
LES SCORES
continue
NON
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
FAIBLE
prix
A B C D E F







DES BOSS, DES EXPLOSIONS... DE L'ACTION

Comme dans Starwing, on peut choisir de jouer en vue cockpit ou en vue extérieure. Mais ce n'est pas ce qu'on a fait de mieux en matière de visibilité.

Les effets sont impressionnants, comme ce rase-mottes au-dessus de la flotte.

Des explosions, vous en verrez beaucoup dans ce jeu. En détruisant les boss rapidement, vous obtiendrez plus de points.

La fine équipe au-dessus d'une voie de chemin de fer. Rattrapez le wagon !

apprécié de beaucoup de joueurs. L'apport graphique, les petits détails et le kit vibration (vendu avec le jeu) achèveront de convaincre les mordus. Seul défaut de ce titre : sa faible durée de vie, mais c'est le lot commun de nombreux jeux de tir. Il reste toujours le high-score à améliorer, les warp zones et le mode Multijoueur pour se défouler sur vos amis. Mention spéciale, par ailleurs, pour les voix et les bruitages qui plongent le joueur dans une ambiance digne des plus grands Space Opéra !

Leflou

PLAYER FUN 92%

En résumé

Lylat Wars est un shoot'em up aux détails époustouflants. Un peu confus par moments, mais riche et beau. Un bon jeu !

GRAPHISME 93%
Les détails graphiques pètent dans tout les sens. Whhaaouu !

ANIMATION 90%
Quelques ralentis lors des grosses attaques, mais rien de bien méchant.

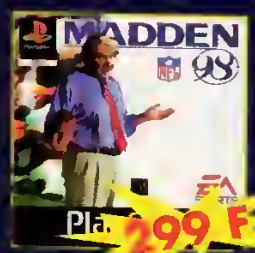
SON 92%
Des musiques adaptées. Les voix et les sons soutiennent bien l'action.

JOUABILITÉ 90%
Une prise en main un peu délicate à cause des deux vues pas toujours pratiques.

MAXXI-GAMES

MAXXI GAMES FÊTE NOËL AVANT L'HEURE !!!

TOUTES LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION ET SATURN EURO AU PRIX EXCEPTIONNEL DE 299 FRS*



UNIQUEMENT VALABLE SUR LES POINTS DE VENTES SUIVANTS DU 01/11/97 AU 31/11/97

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
M° OBERKAMPF

25 AV DU GÉNÉRAL BILLOTE
94000 CRÉTEIL
TEL : 01 43 94 23 74
M° CRÉTEIL PREFECTURE BUS 281

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
M° CARDINAL LEMOINE

120 BIS RUE DU VIEUX PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAUVAGE)

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :

- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68

* ces tarifs ne sont pas appliqués à la vente par correspondance

MAXXI-GAMES

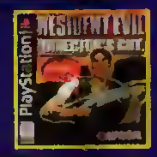
COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉE)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)



113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI

60 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

25 AV. DU GENERAL BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL :
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

120 BIS RUE DU VIEUX PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAMPAT)

Quand Maxxi-Games s'agrandit, les prix sont rétrécis

JEUX NEUFS PSX

Fighting Force	329 F	Croc	329 F
Rapid Racer	329 F	Gi-Police	329 F
Time Crisis + Gun	499 F	Ace Combat 2	329 F
NHL 98	329 F	Nhl Break Away 98	329 F
Madden 98	329 F	Castlevania	329 F
Resident Evil Cut (U.S.)	299 F	Formula One 97	329 F
MotorMash	329 F	V-Rally	329 F
Nightmare Creatures	329 F	Felony	329 F
Iznogoud	329 F	Last Report	349 F
Marvel (U.S.)	349 F	Moto racer	329 F
Final fantasy VII	349 F	Tomb Raider 2	329 F

JEUX NEUFS SATURN

Dragon Force	299 F
Jurassic Park 2	329 F
Duke Nukem 3D	329 F
Formula Kart	329 F
Resident Evil	329 F
Sonic Jam	299 F
Madden 98	349 F
War Craft 2	329 F
Last Bronx	329 F
Worldwide soccer 98	329 F

JEUX SATURN OKAZ

Myst	169 F
Olimpic Soccer	169 F
Ray Man	169 F
Street Fighter 2	219 F
Tomb Raider	219 F
V Fighter 2	219 F
Manx TT	269 F
Fighter Megamix	269 F
Die Hard Arcade	269 F
Die Hard Trilogy	269 F

JEUX OKAZ PSX

Dark Blood	259 F
Tomb Raider	219 F
Extreme 3	219 F
Street Skater	179 F
Dark Forces	219 F
Rebel Assault 2	219 F
Need for Speed 2	219 F
Soulblade	259 F
Gold Leander	219 F
Porsche Challenge	219 F
NBA 97	219 F
Destruction Derby 2	169 F
XP	169 F
Legacy of Kain	169 F
In the Zone 2	219 F
Time Crisis	119 F
FIFA 97	169 F
Die Hard Trilogy	219 F
Adidas 97	219 F
Tekken 2	219 F
ISS Pro	249 F
MK Trilogy	219 F
Dark Stalkers	159 F
Running Roof	169 F
Olympic	219 F
Ridge Revolution	169 F
Formula One	169 F
Total NBA 97	219 F
Soul Edge	219 F
R Type	219 F
James Hetfield	169 F
Star Gladiator	169 F
Chronicles of the Sword	169 F
Total NFL	169 F
NBA Extreme	169 F
Super Sonic Racer	119 F
Impact Racing	159 F
Adidas Power Soccer	159 F
Ridge Racer Type 4	169 F
Need for Speed	169 F
Tekken	159 F
Alone in the Dark	119 F
Primal Rage	169 F
Tekken Gaiden 2	169 F
Time Commando	169 F
Wendal Hearts	259 F
V-Rally	259 F
Fantastic Four	259 F
Jonah Lomu	259 F
Panzer General II	259 F
Area 51	259 F
Wing Commander 4	249 F
La dernier enfant, vertus	219 F
Twisted Metal II	219 F
Warhammer	219 F
Worms 2	199 F
Worms	219 F
Sim City 2000	219 F
Speedster	219 F

JEUX SATURN OKAZ

Alien Trilogy	219 F
Street Fighter	219 F
Golden Axe	169 F
Guardian Heroes	169 F
Wipe Out	169 F
Fantasmagoria	259 F
Sega Ranger	219 F
Hexen	219 F
Fifa 97	219 F
NBA 97	219 F
Dark Savior	259 F
Lobby Thor 2	219 F
Virtua Cop 2	259 F
Command and Conquer	219 F
Daytona USA 2	199 F
Golf	219 F
Ik 2 2	219 F
Fighting Vipers	199 F
NBA Jam Extreme	169 F
Need for Speed	219 F
Sega rally	169 F
WW Soccer 97	219 F
F	169 F
Alone in the Dark	119 F
Mortal Kombat 3	169 F

JEUX N64 SUPER + OKAZ

N 64	1299 F
Mario Kart	399 F
Mario 64	399 F
Killer Instinct	399 F
Star Wars	449 F
Pilot Wings	399 F
ISS Pro	479 F
Wave Race	349 F
Joker 64 OKAZ	419 F
Multi Racing	349 F
Wayne Gretzky	449 F
NBA Hangtime	449 F
Formula One	399 F
Mario Kart	399 F
Robotech Crystal	449 F
Mortal Kombat	499 F
Memory Card	149 F
Wheel + Memory Card	199 F
Memory Card Action Replay	99 F
Lylat Wars + Wheel	499 F
Extreme G	399 F

Vous voulez ouvrir votre magasin :

Maxxi Games recherche des partenaires.

Vos avantages :

Important Stock d'Okaz
Prix Grossiste très avantageux
Important budget publicitaire

Contactez Mr Fromela au :
01 48 05 85 68
de 10H à 19H30

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITE	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ Ville : .....
Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

REGLEMENT :
❒ Chèque bancaire Postal
❒ Mandat

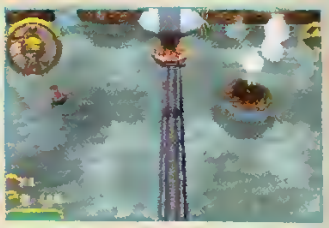
Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

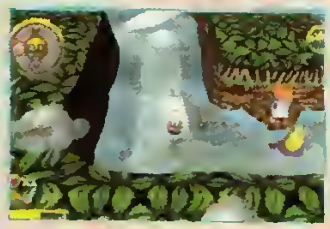
OVERBOARD

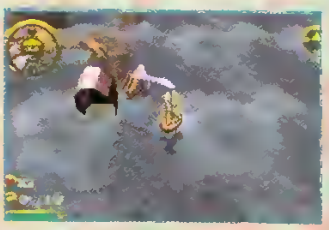
Avec Overboard, Psygnosis vous propose d'être capitaine à bord d'un bateau pirate ! Un genre de jeu encore inexploité sur console, qui propose, en plus, un mode Multijoueur dans l'esprit de Bomberman.

Les jeux dans le style de Bomberman sont assez rares sur nos consoles. C'est pourquoi Psygnosis a décidé de s'attaquer au genre avec Overboard. Plutôt original, il se déroule sur l'eau et propose de nombreuses options et armes, qui permettent d'exécuter une variété d'actions appréciable : voler et lâcher des bombes, incendier un adversaire pour une mort lente, ou encore attaquer à la Bubu, en fonçant dans le tas tout en tirant... Autant vous dire que le mode Multijoueur est très convivial, surtout lorsque cinq pirates en herbe s'affrontent.



JE VOLE !
Vous pouvez utiliser la voie des airs par différents moyens, comme le dirigeable, la bulle d'air ou le jet d'eau.





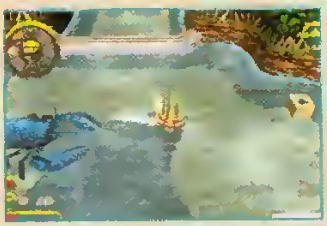
Les pièges présents dans Overboard sont identiques à ceux que l'on retrouve dans tout jeu de plate-forme.

Bien sûr, vous pouvez jouer seul, et prendre part au mode Scénario. Vous sillonnerez alors les mers de cinq régions différentes, chacune composée de trois niveaux — plus un quatrième où vous rencontrez un boss. Soit vingt niveaux au total, dont la difficulté va crescendo. Les pièges sont classiques, et vous devez actionner différents interrupteurs pour progresser dans chaque stage (la carte vous sera d'un grand secours). De plus, des trésors sont disséminés par-ci, par-là. Et pour certains, vous devrez découvrir des passages secrets...

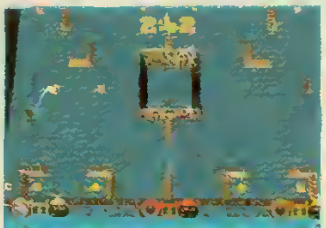
OVERBOARD

LES BOSS

À la fin de chaque région, un boss vous attend. Le premier est une énorme langouste bleue pas très futée. Le second est une machine qui dispose d'attaques assez dangereuses.



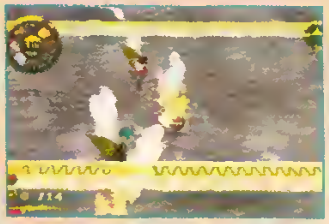
Quand vous hissez le drapeau pirate dans un port, celui-ci vous appartient. Et c'est d'ici que vous recommencerez, si vous perdez une vie.



Quand vous jouez à plusieurs, le zoom arrière donne un rendu minuscule des bateaux.

Bref, Overboard est un bon petit jeu avec un mode Scénario moins répétitif que Bomberman, et un mode Multijoueur plus riche mais aussi moins vicieux, donc moins fun.

Chon



LES ARMES

Vous disposez d'un arsenal assez complet puisque vous pouvez tirer droit devant, latéralement, vers le haut, et même vers le bas avec les mines, quand vous êtes en l'air.

L'énergie

Pour récupérer de l'énergie, il existe d'autres moyens que la trousse de soins (caisse verte). Vous pouvez, par exemple, mettre le feu à un bateau ennemi, et attendre que l'équipage se jette à l'eau. Chaque marin repêché remontera alors un peu votre barre d'énergie. Si vous êtes en feu, récupérez vos marins ou trouvez une cascade pour éteindre l'incendie.

développeur: PSYGNOSIS
éditeur: PSYGNOSIS
textes: ANGLAIS
genre: BOMBERMAN MARITIME
joueur(s): 1 A 5
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON
difficulté: PARAMÉTRABLE
durée de vie: BONNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Un shoot original, avec une bonne dose de recherche et un mode Multijoueur à la Bomberman.

GRAPHISME 90%
Un soft en 3D bien réalisé. À noter les jolis effets d'eau.

ANIMATION 90%
Pas de problème, ça bouge bien.

SON 90%
Des bruitages corrects, sans plus...

JOUABILITÉ 92%
Le paddle est bien exploité et les manips' plutôt simples.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

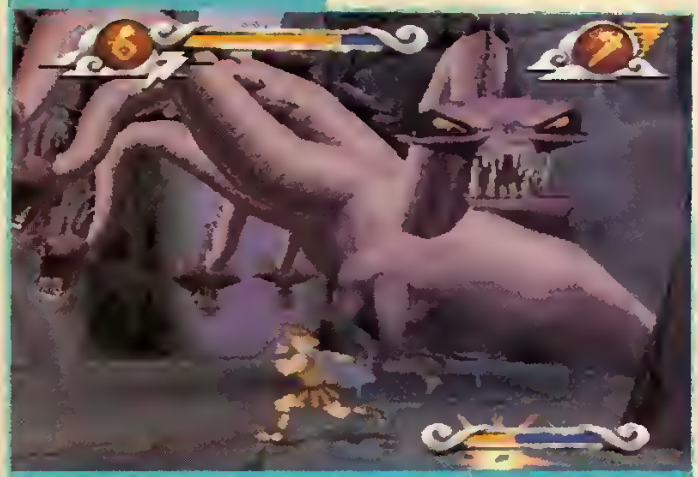
HERCULE

Il y a fort à parier que le prochain D.A. de Disney deviendra un grand classique. C'est donc logiquement que son adaptation PlayStation joue la carte du classique : un jeu de plate-forme 2D, pas trop dur et bien léché.

Comme c'est le cas pour 90 % des adaptations de films en jeux, Disney a opté pour la plate-forme. Un genre qui, comme par hasard, plaît à beaucoup, surtout lorsqu'il est bien réalisé. Une recette éprouvée chez Disney, qui a su rassembler tous les ingrédients (nombre de niveaux, difficulté...) afin qu'Hercule atteigne sa cible en pleine tête : les enfants !

CLASSIQUE, BEAU ET EFFICACE

Hercule propose dix niveaux alternant plate-forme, course à pied (oui, vous avez bien lu !) et shoot'em up ; le tout dans un univers mi-3D, mi-2D du plus bel effet. Le héros s'agrippe lui-même aux corniches et à certains éléments du décor. Les puristes crieront au scandale (ils n'ont pas besoin d'être assisté, eux les pros), mais ce petit détail fera le bonheur des p'tites n'enfants, qui ne sont pas encore collés à leur écran de télévision huit heures par jour (seulement quatre heures de jeu et quatre heures de Dragon Ball).



Cyclope est le boss le plus impressionnant du jeu. Coupez-lui la tête et deux autres repousseront. Bien fait et amusant.

« Je veux des mots de passe ! »

Dans chaque niveau (dix au total), vous devez trouver quatre vases afin d'obtenir un mot de passe. Mais ces vases sont si bien cachés qu'il faut souvent connaître le jeu à fond avant de pouvoir mettre la main dessus. En commençant ma première partie, je me suis amusé à traverser les niveaux sans chercher à découvrir tous les passages secrets, pensant bêtement que l'on m'offrirait un mot de passe au bout d'un moment. J'ai donc parcouru ainsi cinq niveaux avant de perdre toutes mes vies. Puis un Game Over s'est affiché, et toujours pas de mot de passe ! J'ai donc été obligé de redémarrer au début. Autant dire que je n'ai pas aimé ce système, qui consiste à forcer le joueur à explorer tout les recoins des niveaux pour obtenir ces fameux mots de passe. J'aurais préféré revenir de mon propre chef dans les levels déjà terminés, pour les fouiller de fond en comble. Planquer de la sorte les mots de passe et les continue n'est pas dans l'intérêt des joueurs !

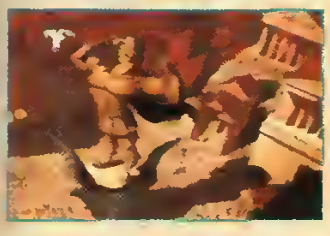
Le niveau shoot'em up sur le dos de Pégase, le cheval volant. Au passage délivrez les Dieux prisonniers.

Lors d'un saut, en maintenant le paddle vers le bas, vous frapperez le sol si fort que certains passages n'y résisteront pas.

Comme tout héros digne de ce nom, Hercule possède un glaive et peut exploser les rochers à l'aide d'un super coup (un peu genre Astérix). Sur son passage, il récupère même des pouvoirs divins par l'intermédiaire de son glaive, qui le rendent surpuissant.

La route est fréquentée par des chariots qui roulent à vive allure. Le périph' avant l'heure, en somme !

HERCULE



LE FILM DANS LE JEU

Plutôt que de noyer la sortie du jeu au milieu des produits dérivés, qui vont débouler inévitablement lors de la sortie au cinéma du dessin animé, Disney a choisi de lancer le jeu un peu avant. L'occasion pour vous de mater quelques scènes du film en avant-première.

Le super coup de poing envoie voltiger les ennemis. On notera l'étrange similitude avec un certain Gaulois.

Le cyclope vous appelle et balance tout ce qu'il trouve sur votre chemin. Un niveau difficile, mais avec une super ambiance.

Au chapitre des défauts, on notera les scènes en 3D, qui manquent un peu de maniabilité, ainsi que ce satané système de mots de passe (lire « Je veux des mots de passe ! »). Dans l'ensemble, Hercule n'est pas un mauvais produit, loin de là. Tant mieux pour son fidèle public qui en fera l'acquisition les yeux fermés. Mais ne vous y frottez pas si vous n'en faites pas partie, vous seriez immanquablement déçu...

Leflou,
a du pif.

Les exhibitionnistes, ça plaît beaucoup aux enfants... enfin si l'on en croit Disney.

développeur	DISNEY INT.
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	FAIBLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Le mélange de la 3D et de la 2D fonctionne à merveille. Hercule est presque sans défaut... mais sans surprise.

GRAPHISME 93%
Soigné et varié. Ça manque de couleurs vers la fin.

ANIMATION 95%
Rien à dire. Le mélange de la 3D et de la 2D bluffe tout le monde.

SON 85%
Les bruitages et les digits sont de qualité, contrairement aux musiques.

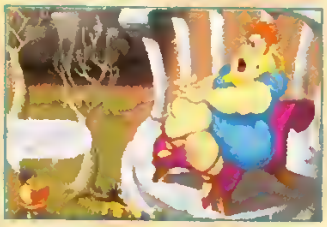
JOUABILITÉ 93%
La plupart des actions délicates sont « automatisées ».

100 95 90 **87** 80 75 70 65 60 55 50

HERC'S ADVENTURES

PlayStation

Herc's Adventures vous plonge dans la Grèce antique, et vous fait rencontrer les principaux dieux de la mythologie. Une aventure qui réclame de la force, mais aussi un minimum de neurones.



APPARITIONS DIVINES

Outre Hadès, qui tient le rôle de boss final, différentes divinités apparaîtront tout au long de votre périple. Toutes sont représentées avec humour. Et pour certaines d'entre elles, c'est à vous qu'il incombera de les trouver afin de solliciter leur aide.

Le scénario est on ne peut plus simple : vous devez délivrer une fille pulpeuse, capturée par Hadès, dieu des Enfers dans la mythologie grèque. Vous incarnez au choix Atlanta, Jason ou Hercule, et pour vous aider dans votre quête, vous pouvez compter sur le soutien d'autres divinités moins sombres (Poséidon, Hera, etc.). Mais rien n'est gratuit, et pour obtenir leur aide, vous aurez à satisfaire leurs besoins.

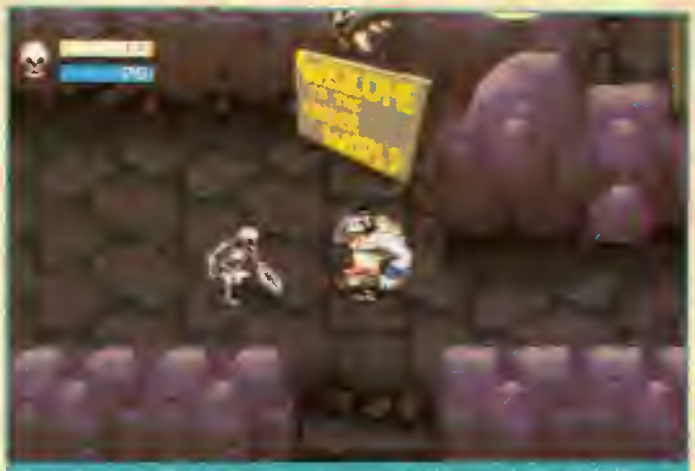
Les différentes régions sur la carte sont complémentaires, et vous devez souvent revenir sur vos pas pour explorer des passages précédemment bloqués. Cela étant, l'aspect ➔

Body Building

Dans le village d'Elis, vous trouverez un athlète soulevant des haltères. Il vous informera qu'il peut vous rendre plus fort, en échange d'une pièce d'or. Vous pouvez évidemment répéter de

nombreuses fois l'opération, de manière à devenir une vraie « masse ». Outre une barre de vie plus grande, vous disposerez également d'une bonne réserve de puissance pour soulever les gros obstacles, ou pour avancer plus vite. Très pratique pour Jason et Atlanta, qui sont naturellement moins forts qu'Hercule.

Pour ouvrir cette porte, faites venir le matheux près de celle-ci. Il vous donnera la bonne combinaison.



Lorsque vous êtes mort, vous repartez du monde des ténèbres. Vous devez en sortir en évitant les nombreux squelettes.

LA VACHE D'HERA

À la demande d'Hera, grosse mangeuse de vaches, vous devrez lui en rapporter une qui se trouve au Sud d'Elis, dans la ville fortifiée de Sparta. D'autres objets sont à récupérer ; voici la liste et leur emplacement : 1 et 2/ Lances ; 3/ Vous trouverez des détritus au bout de ce passage ; 4/ Lancez une bombe sur la cible pour obtenir une pièce ; 5/ Pièce ; 6/ Vous aurez des bombes contre trois pièces ; 7/ Lances et détritus ; 8/ Haltères ; 9/ Corbeau ; 10/ Lances (un sandwich contre quatre-vingt lances) ; 11/ Tuez le garde pour obtenir la clé de la porte A ; 12/ Laissez-vous tomber, récupérez la clé sous le rocher ; 13/ Sandwich ; 14/ Prenez cette clé pour ouvrir en B ; 15/ Attendez que le garde casse les cloisons, et récupérez la clé pour ouvrir en C. Avec une clé, vous pouvez prendre le cœur à gauche ; 16/ Récupérez la vache convoitée par Hera et donnez-la lui. Pour la pièce, attendez que le deuxième garde casse la cloison ; 17/ Passez par ce chemin pour sortir de la ville. Vous croiserez un garde, deux soldats, et trouverez une haltère sous un rocher.

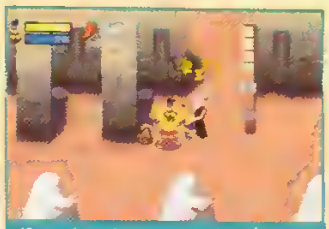
aventure n'est pas trop poussé, car le jeu est rythmé par des scènes d'action. Vous rencontrez beaucoup d'ennemis, et les énigmes ne sont pas très difficiles pour qui connaît ce genre de jeu.

GRAPHISMES 16 BITS

Au cours de votre périple, vous récupérez différentes armes (autres que votre bon vieux gourdin en bois) : éclairs, boules de feu, de glace, lances... Contrairement au style RPG, celles-ci restent toujours au même niveau. Par ailleurs, vous pouvez gagner en vitalité et en force si vous avez de l'or (lire Body Building). Sachez que la barre de force diminue quand vous utilisez le turbo, ou quand vous portez quelque chose.

Le fait de pouvoir jouer à deux simultanément apporte un plus indéniable, et compense un peu les graphismes en 2D, dignes d'une 16 bits. Bref, Herc's Adventures est à mi-chemin entre le beat'em all et le jeu d'aventure, et s'adresse de ce fait à un public plus large.

Chon


Paradoxalement, le jeu à deux est plus simple car les ennemis sont plus stupides qu'en mode Un joueur.

développeur	LUCAS ARTS
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE/ACTION
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

88

en résumé

Entre beat'em all et aventure, Herc's est un titre plein d'humour et qui, en outre, peut se jouer à deux.

GRAPHISME 80%
Ça ressemble beaucoup à un jeu 16 bits. On attendait mieux...

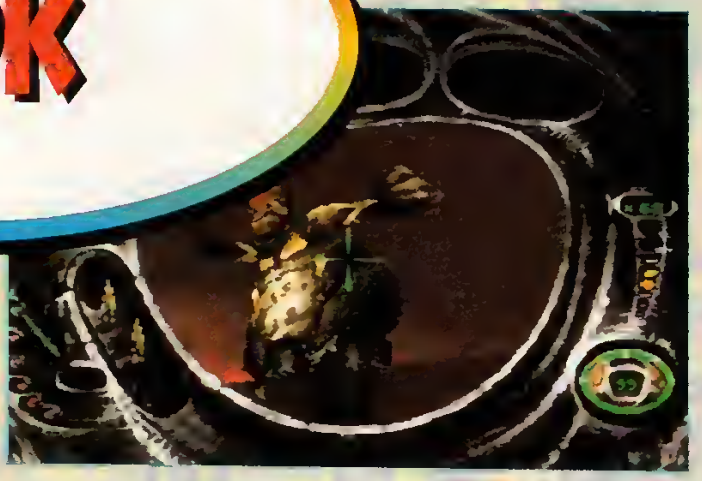
ANIMATION 85%
Ça bouge vite... uniquement avec le turbo.

SON 90%
Les bruitages sont corrects et les musiques variées.

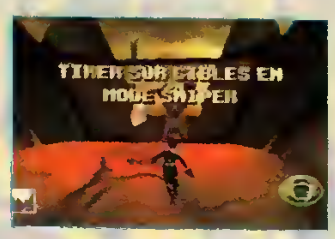
JOUABILITÉ 75%
Quelques problèmes de collision de sprites à certains endroits.

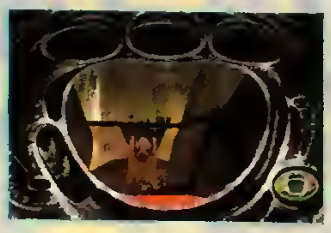
MDK

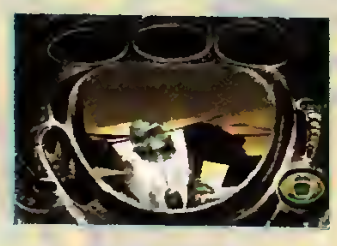
Après un carton sur PC, MDK a pris son temps pour finalement plonger dans le monde des consoles. Atterrissage réussi, professeur ! Un principe simple, beaucoup de fun : ça plane pour MDK.



Non ! il ne s'agit pas d'un jeu d'action tout à fait ordinaire. Même si MDK vous met dans la peau d'un jeune héros qui doit, seul contre tous, débarrasser la Terre des aliens qui l'ont envahie. Equipé d'une combinaison de combat « MDK » (conçue par le grand savant Hawkins), le jeune Kurt est parachuté sur terre en différents points pour éradiquer les installations ennemies. À l'écran, cela se traduit par un jeu qui fait penser à Doom, mais qui propose une vue bien différente puisque votre personnage est visible à l'écran (à la Tomb Raider). Vous vous déplacez dans les méandres des complexes ennemis avec pour seule arme (du moins au début) une mitrailleuse, et comme seul atout un parachute très « design ». Le but du jeu n'est pas seulement de cartonner tout ce qui bouge, car les ennemis sont en surnombre ; il est aussi de vous frayer un passage jusqu'à la fin du stage. Les niveaux sont très complexes ; heureusement, vous ne passerez pas votre temps uniquement à courir dans tous les sens. Car outre la sensation de « tir au pigeon » que procure le mode Sniper, MDK vous offre un tas d'actions exotiques : abordage d'un vaisseau





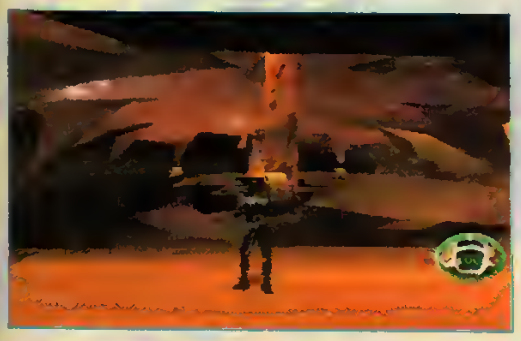


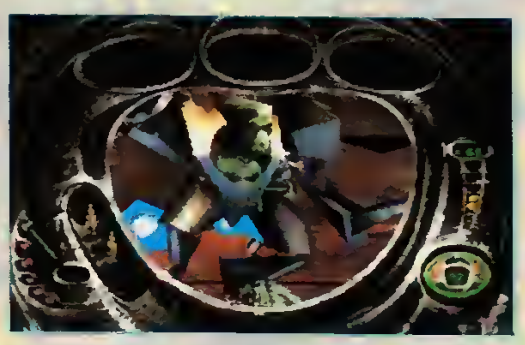
LE MODE SNIPER

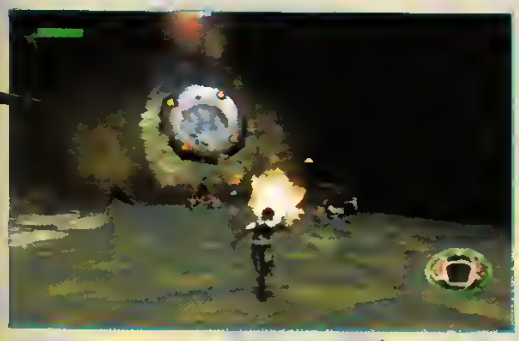
Ce système est l'innovation du jeu ! Une pression sur Select, et Kurt rabat son casque et enclenche un dispositif de visée ultra-perfectionné qui permet de moucher les ennemis situés à des kilomètres. Revers de la médaille : vous êtes très vulnérable car vous ne pouvez vous déplacer. Faites le ménage autour avant de basculer en sniper.

Il faudra faire preuve d'un grand sens stratégique et prioriser sa survie pour décider... d'aller se planquer et se faire petit !

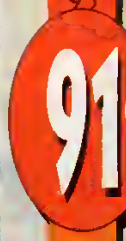
MDK







développeur	SHINY
éditeur	INTERPLAY
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F



en résumé

Adapté d'un grand hit PC, MDK a gardé sa jouabilité fédératrice. Et son humour bon enfant. Un jeu à mettre entre toutes les mains.

DÉCORS FANTASTIQUES

Vous serez amené à traverser des paysages aux teintes inhabituelles. Car après avoir envahi la mégalopole, les aliens ont fait appel à un nouveau décorateur ! Certaines scènes en extérieur sont dans un style psychédélique qui ne déplairait pas à El Didou. Au cœur des forteresses ennemies, vous découvrirez quelques bizarreries, parmi lesquelles des bocaux contenant des spécimens de la faune terrestre, dont une vache sens dessus dessous : à vous de découvrir le secret de la belle normande...

ennemi, déguisement en alien, surf déjanté, parachutisme stratosphérique... On n'a pas trop le temps de s'ennuyer.

LA TÊTE ET LES JAMBES

Rassurez-vous, il n'y en a pas que pour les sportifs. Chaque étape doit être résolue d'une manière originale qui, si vous peinez un peu, s'affichera en toutes lettres sur l'écran : le professeur est là pour vous conseiller. De plus, il vous larguera à intervalles réguliers les objets nécessaires pour franchir certains obstacles : grenades, micro-bombes nucléaires, munitions spéciales pour le tir sniper... Et si vous commettez une erreur, et gaspillez l'item indispensable par exemple, une autre réapparaîtra, vous garantissant ainsi de n'être jamais coincé. Bon point pour la jouabilité ! Voici donc un jeu à la difficulté croissante, aux graphismes envoûtants et à l'action frénétique. Que demander de plus ?

Reyda,
MDéKisé.

GRAPHISME 93%
Atmosphère originale due aux décors grandioses.

ANIMATION 90%
Nickel. Mais Kurt semble parfois « plaqué » au décor.

SON 96%
Bande sonore simplement excellente. On en redemande.

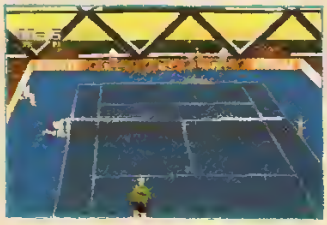
JOUABILITÉ 92%
Mises à part les zones de bourrinage intensif, c'est réussi.

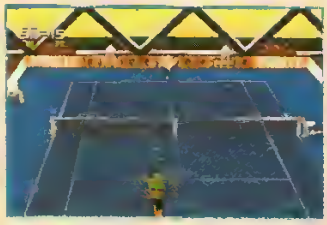
TENNIS ARENA

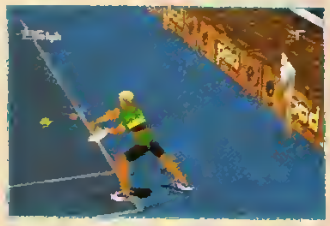
Un Sumo, des coups spéciaux... Serait-ce un énième jeu de baston ? Eh bien, non ! Il s'agit de Tennis Arena, une simulation de tennis pour le moins originale, et dotée d'une jouabilité sympathique.

Depuis Sampras, Davis Cup et Smach Court Tennis, les amateurs de ce sport (sur PlayStation) étaient un peu laissés pour compte par les éditeurs. Tennis Arena arrive donc à point nommé pour combler ce manque. Comme pour la grande majorité des jeux du genre, l'absence de licence officielle interdit l'utilisation des noms des vrais joueurs. Qu'importe, car Ubi Soft a choisi de sortir un jeu avec des personnages fictifs et, pour certains, loufoques (lire la séquence Persos Loufoques), qui ont tous la possibilité de décocher des coups spéciaux, plus puissants que les coups de base.

En mode Multijoueur, vous pouvez disputer un match d'exhibition (Smash Tennis), ou organiser un tournoi. En revanche, si vous jouez seul, vous concourez sur le circuit international. Vous êtes alors classé au dernier rang mondial (au début), et ne participez qu'à des tournois dont le niveau correspond à votre classement. Bien sûr, au fur et à mesure que vous engrangez des points et grimpez dans la hiérarchie, vous prenez part à des tournois plus prestigieux.

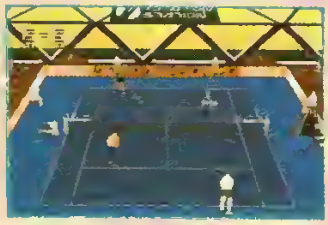






COUPS SPÉCIAUX
Quand une étoile est sous votre perso, vous pouvez effectuer un coup spécial. S'il est gagnant, vous le revoyez sous trois angles.

New York Park



Pyramid City

Ocean Cruise

Vous pouvez bien sûr jouer en double. Dans ce cas, jusqu'à quatre players peuvent prendre part à la partie.

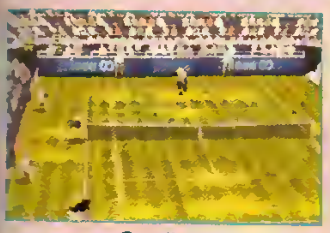
PERSOS LOUFOQUES

Les huit personnages disponibles (plus deux cachés) n'ont rien à voir avec la réalité. Certains sont même assez délirants comme Chan, sorte de Sumo, ou Zadawi une indienne.

Lorsque vous réussissez un ace ou quand une balle est litigieuse, vous avez le droit à un ralenti automatique.

adversaires seront assez coriaces. Autre détail intéressant, il existe différents types de revêtements qui modifient légèrement la vitesse du jeu et influent sur la nature des échanges. Des échanges que vous pouvez d'ailleurs revoir en changeant les angles de caméra. Enfin la qualité de l'animation n'est pas mauvaise, même si elle manque un peu de rapidité et de punch. Il n'empêche, Tennis Arena est un bon petit jeu, avec lequel vous prendrez certainement du plaisir, si vous aimez ce sport.

Chon



Stadium

Coliseum

LES CINQ SURFACES

Lorsque vous jouez en mode Smash Tennis, vous avez le choix entre cinq courts aux surfaces différentes (terre battue, herbe, ciment...) qui influent sur la rapidité du jeu.

UNE JOUABILITÉ SYMPA

La jouabilité est assez proche de celle des jeux 16 bits, sans pour autant égaler complètement. Cela étant on parvient rapidement à développer un tennis d'une grande qualité, en plaçant, notamment, la balle où bon nous semble. De plus, il est possible de donner de l'effet en brossant la balle à l'aide des boutons L1 et R1. Cette technique est cependant à utiliser avec parcimonie, car délicate à maîtriser quand on débute. Mais après quelques parties, vous commencerez vraiment à vous amuser. Les coups de base du tennis comme le lob, le lift, etc. sont bien sûr présents. Notez qu'il faudra vraiment vous entraîner avant de vous attaquer au mode World Tour car la plupart de vos

Lorsque vous êtes un peu loin de la balle, vous avez la possibilité de plonger.

développeur: SMART DOG
éditeur: UBI SOFT
textes: FRANÇAIS
genre: TENNIS
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON
difficulté: DIFFICILE SEUL
durée de vie: BONNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Tennis Arena est amusant, et sort de l'ordinaire avec ses coups spéciaux et ses joueurs délirants.

GRAPHISME 90%
Les personnages en 3D sont assez bien réalisés.

ANIMATION 85%
Ça manque de pêche, mais les mouvements sont réalistes.

SON 90%
Dans l'ensemble, les bruitages sont plutôt bien faits.

JOUABILITÉ 93%
Pas de problème, il faut toutefois doser les effets.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Huit courses à travers le monde pour cette simulation en 3D très réaliste.

Lancez-vous dans cet univers en 3D avec ce nouveau Sonic.

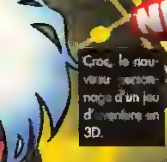
Préparez-vous à vivre une aventure étrange.

Installez-vous au volant et dévorez une course de folie.

Ce jeu vous propulse-ra dans l'univers d'une civilisation oubliée.

Vivez le match du banc de touche au terrain.

Tiré directement de la suite de Jurassic Park.



Croc, le nouveau personnage d'un jeu d'aventure en 3D.

CONSOLE SATURN + 1 PAD
990 FRS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER CENTER
Galerie de Kervon
02.99.31.11.26

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.50.89.50

ST DENIS de la Réunion
217, rue Maréchal Leclerc
02.62.41.98.24

BREST ANCIEN STOCK GAMES
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

BORDEAUX CENTER
142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29

PAU CENTER
Ce Carrefour Lescar
05.59.72.91.32

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

SIGNY
Ce de Signy
022.363.03.09

YVERDON LES BAINS
Galerie des Remparts 11
021.329.04.14

DUNKERQUE CENTER
22, Bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

GENEVE 2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90

RENNES ANCIEN STOCK GAMES
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

LAUSANNE
Ce Métropole 2000
17, rue des Terreaux
021.329.04.14

FRANCE

AGEN	Tél . 05 53 87.92 52
AIX en PROVENCE	Tél . 04 42.93 60.10
AJACCIO	Tél : 04 95.21 19 05
ALBI	Tél . 05.63 49.94 40
AMIENS	Tél : 03.22 92 28 85
ANGERS	Tél 02 41 87 59 14
ANGOULEME	Tél 05 45.94.43 16
ANNECY	Tél 04 50 51 44 98
ANNEMASSE	Tél : 04 50 87 16 75
AUBERVILLIERS	Tél 01 43 52.70.23
AVIGNON	Tél 04 90 82.22 61
ARLES	Tél 04 90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21 23 45 25
AUXERRE	Tél 03 86 52 22.21
BAYONNE	Tél 05 59 59 41.61
BESANÇON	Tél 03 61 81.67 09
BLOIS	Tél 02.54 78 97 36
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05 56 31 25 29
BOULOGNE sur MER	Tél . 03 21 30 20.85
BREST	Tél 02 98 46 11 46
BRIGNOLES	Tel . 04 94.72 05 45
BRIVE	Tél : 05 55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél 03 85.42 98 58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél 03.24 57.43 19
CHOLET	Tél : 02 41 46.05 01
CLERMONT-FERRAND	Tél . 04 73 28 93 37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07 45
CREIL	Tél : 03.44 25 56 64
DIEPPE	Tél : 02 35 84 63 90
DIJON	Tel 03 80 58 95 94
DRAGUIGNAN	Tél . 04 94 50 89 50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél 03 28 66.73.73
FECAMP	Tél . 02 35 29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72 80 56
FREJUS	Tél : 04 94 53.64 16
GRASSE	Tél : 04.93 38 34.45
GRENOBLE	Tél . 04 76 47 14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88 73.53 58
LA ROCHELLE	Tél . 05 46.41 29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.61.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél 02 35.19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71 09 37 17
LES LILAS	Tél : 01 43 63.05.37
LILLE	Tél : 03 20.51.44 75
LYON CENTRE	Tél : 04.78 60 33 80
MACON	Tél . 03 85 40 91.74
MARSEILLE	Tél 04.91 78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60 25.11.56
MELUN	Tél . 01 64 37 41 88
METZ	Tél : 03 87.38 33.33
MONT de MARSAN	Tél 05.58.05.39 51
MONTLUÇON	Tél : 04 70.05.94 82
MONTAUBAN	Tél 05 63.66.57 33
MONTPELLIER	Tél . 04 67 60 42 57
MOULINS	Tél . 04 70 34.09 95
NARBONNE	Tél 04.68 32.07 60
NIMES	Tél : 04 66.21.81 33
NIORT	Tél : 05.49.77.05 13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05 59 72 91 32
PERIGUEUX	Tél . 05 53 08 84 00
PERPIGNAN	Tél : 04 68 34 05.11
QUIMPER *CENTER*	Tel : 02 99 31 11 26
REIMS	Tél : 03 26 77 96 76
RENNES	Tél . 02 99 31.11.26
RODEZ	Tél 05 65.68.94.56
SALON DE PROVENCE	Tél 04 90.56 61.21
SARREGUEMINES	Tél . 03.87 02 96 00
SETE	Tél 04 67.74 81 46
ST ETIENNE	Tél 04 77 41 84 79
STRASBOURG	Tél : 03.88 22 54.61
TARBES	Tél : 05.82.44.92 92
TARNOS	Tél : 05 59 64 18.66
THONON les BAINS	Tél : 04 50 71 69 02
TOULDN	Tel . 04.94.91 39.69
TOURS	Tél . 02.47.20 42 30
TROYES	Tél 03 25.73 11 28
VALENCE	Tél . 04.75 56.72 90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tel . 022 940.03 40
GENEVE 2	Tél . 022.800 30 90
LAUSANNE	Tél : 021 329 04 14
SIGNY	Tél 022.363.03 09
SION	Tél : 027 323 83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 021.329.04 14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90

DOM TOM

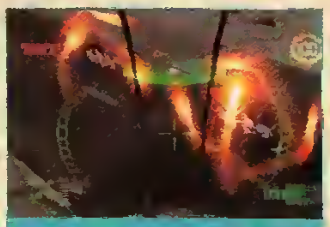
FORT de France	Tel 05 96 63 12 13
POINTE à PITRE	Tél . 05.90 93 20 69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02 62.41 98.24

Tomb Raider II
Lara Croft est de retour...
NEW
Le jeu d'aventure de l'année, indispensable !!!
NEW
Nouvelle version très attendue.
NEW
Entrez dans la course des bolides d'hier et de demain
NEW
Vivez le match du banc de touche au terrain.
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS
PlayStation
NEW
Choisissez une équipe parmi les 170 et qualifiez-vous pour la coupe du monde 98
NEW
Retrouvez les sensations fortes des courses de Touring Car
NEW
Nouveau chapitre du célèbre jeu d'arcade
NEW
2 type de courses de motos : vitesse et cross, 8 circuits tout en 3D.
5è ANNIVERSAIRE DOCK GAMES
UNE MONTRE OFFERTE
pour les 2000 premiers Moto Racer achetés
NINTENDO64
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS
NEW
Avec Clay Fighter, les 6/12 ans possèdent enfin leur jeu de combat
TOP
Sautez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle !!!
HIT
HIT
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.
NEW
Une course du futur pour vous faire monter l'adrénaline, le plus rapide de tous les temps.
NEW
Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussi.
NEW
Le 1er jeu à avoir des sensations physiques grâce à sont Kit Vibration.
NEW
8 véhicules et de nombreux circuits : routes pavées, neige, bitume...
TOP
Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

G POLICE

Le shoot them up semble avoir définitivement tourné une page de son histoire sous l'impulsion de Wing Commander et de la série Strike. G Police est un subtil mélange de ces deux incontournables !

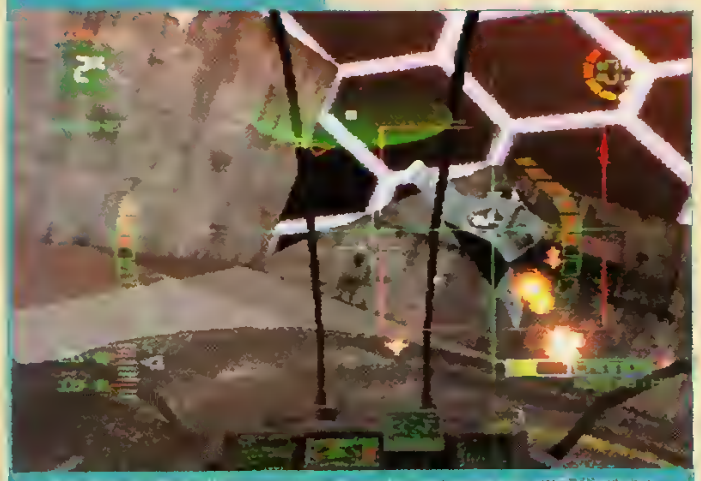
G Police a pour cadre des villes sous dômes, érigées sur l'un des satellites de Jupiter. La loi qui y règne a été instaurée par les grosses corporations industrielles. Et en tant que membre de la G Police (G pour Gouvernemental), vous avez pour mission de réprimer les exactions de ces trusts. Pour ce faire, vous pilotez un « Havoc », une espèce d'hélicoptère à réaction, qui se révèle très maniable. Toutes vos missions ont pour cadre de gros centres urbains parsemés de buildings vertigineux, qui ne sont pas sans rappeler l'univers de *Blade Runner*. Le prix à payer pour un environnement 3D aussi fourni se traduit inévitablement par un affichage tardif des décors. Cependant, ce défaut n'entame en rien l'intérêt du jeu.



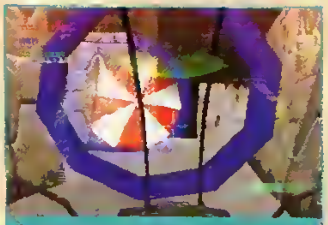
Au cours de certaines missions spécifiques, votre « Havoc » sera équipé de missiles paralysants.

Écoutez attentivement le briefing d'avant-mission !

Le commandant des G-Police a la tronche de notre rédacteur en chef... en mieux.



Le niveau des pilotes ennemis est exponentiel : enfantin au début, infernal dans les dernières missions.



Les missions d'entraînement demeurent une étape indispensable. À ne pas négliger, donc !

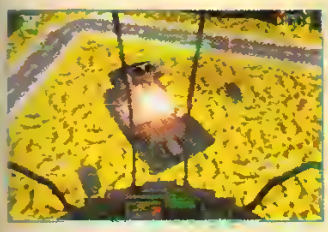
VIRTUAL FLIC

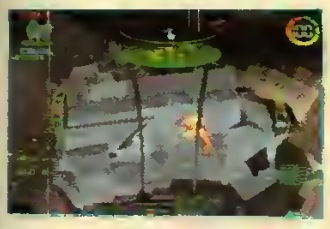
La diversité se retrouve également dans le style des missions : escorte, attaque de train, duel aérien, bombardement, rien ne manque ! Les munitions n'étant pas infinies, il est indispensable, pour vous en sortir, de bien connaître les caractéristiques de chacune des armes constituant l'arsenal de votre appareil. La campagne, regroupant pas moins de trente-cinq missions, est entrecoupée de séquences FMV de qualité moyenne, justifiant le support de deux CD.

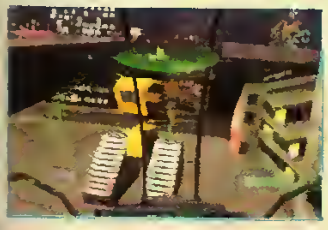
Les décors urbains sont d'une diversité appréciable.

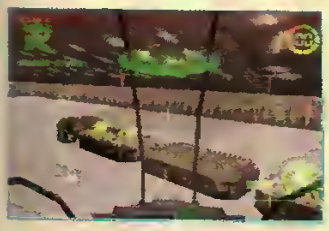
Pour passer d'un dôme à un autre, empruntez les « points de passage ».

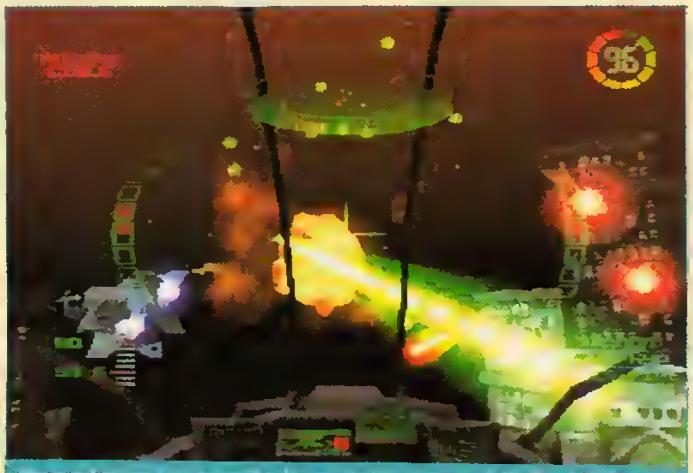
G POLICE











Contre les IA, les missiles à grande vitesse sont idéal. Mais comme ils ne sont pas dotés de tête chercheuse, tirez à bout portant.

Plusieurs missions d'escortes sont imposées. Ne laissez pas les « chasseurs-appâts » détourner votre attention.

G Police est indiscutablement un bon jeu, mais la concurrence dans le domaine est nombreuse. En fait, on pourrait résumer la situation de la façon suivante : si vous êtes plutôt fan de la série Strike, G Police est tout à fait ce qu'il vous faut. En revanche, si vous avez un penchant pour Wing Commander, il me semble judicieux d'attendre le très prometteur Colony Wars, présenté dans les pages Stop Info de ce numéro.

Wolfen

Havoc contre droïde, difficile combat en perspective...

OBJECTIFS PREMIERS

La plupart des missions sont évolutives. Et des événements imprévus peuvent survenir vous obligeant à oublier quelques instants l'objectif premier, pour vous concentrer sur une autre tâche urgente. Lorsque ce cas se produit, un message radio émanant de votre base vous en informe.

développeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT THEM UP 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

88

en résumé

Avec ce shoot them up futuriste, de bonne facture, la prise en main est aisée. Seul problème : son affichage tardif des décors.

GRAPHISME 89%
Les décors sont d'une richesse et d'une diversité appréciables.

ANIMATION 85%
L'affichage tardif du décor est le principal défaut.

SON 80%
Tous les dialogues ont fait l'objet d'un doublage en français. Quant aux musiques, bof...

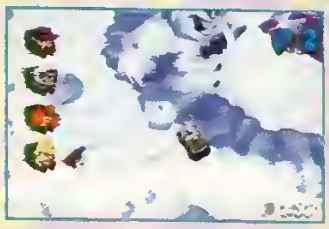
JOUABILITÉ 90%
Quoique surprenant au début, le pilotage est aisé.

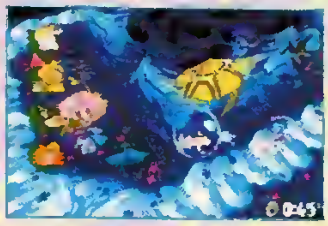
100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

MOTOR MASH

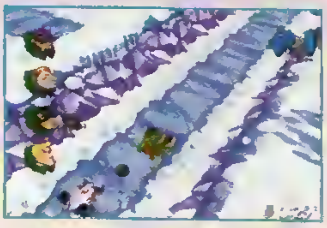
Motor Mash est un jeu de caisses de la même veine que Micro Machines ou Supersonic Racers. Un soft à découvrir à plusieurs, si vous souhaitez l'apprécier pleinement.

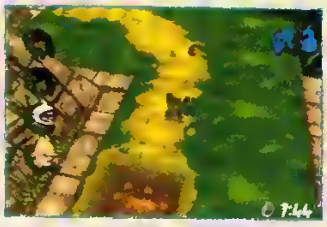
A Motor Mash, si vous jouez seul, vous avez le choix entre les modes Entraînement, Élimination, Contre la montre, Tournoi ou Ligue. En revanche, à deux (et plus), seuls les modes Élimination, Tournoi et Ligue sont disponibles. Enfin, pour pouvoir jouer en mode Course par équipes, vous devez impérativement être quatre. Sachez que pour le jeu à plusieurs, vous pouvez utiliser un multitap ou, à défaut, partager les manettes (deux joueurs par paddle). Quoi qu'il en soit, après avoir sélectionné un des douze personnages disponibles (du play-boy au militaire en passant par le savant fou...), c'est le plus vicelard qui risque de l'emporter. Car en plus de bloquer vos adversaires, vous pouvez les balancer dans le décor, ou utiliser les différents bonus que vous récupérez en passant simplement dessus. À la différence de Micro Machines ou Supersonic Racers, vous avez également la possibilité de prendre des raccourcis, ou sortir longtemps de la route sans risquer d'exploser. À vrai dire, vous pouvez même vous balader où bon vous semble dans le décor.





LA FAUNE
Certains niveaux sont habités par des persos qui peuvent gêner votre progression : dino, bonhomme de neige, tortue...



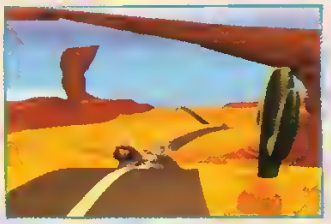


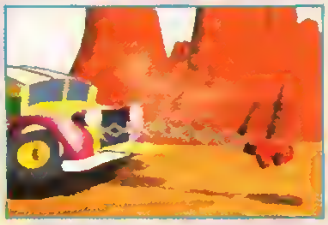
C'est à plusieurs, et particulièrement à quatre, que Motor Mash est le plus fun et convivial

MOTOR MASH

L'INTRO

C'est un mini-cartoon où l'on y voit des bolides débouler sur les chapeaux de roue dans un décor de far-west, et sur un air de banjo qui accentue l'ambiance country.

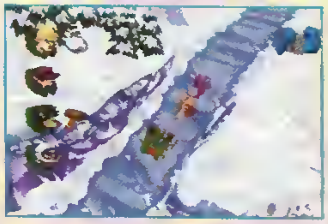




Vous rentrez dans certains éléments du décor par un côté pour en ressortir de l'autre...

Techniquement, les graphismes en 3D sont un peu moins fins que dans le soft de Codemasters, mais ça reste très convenable et d'un style résolument plus cartoon. Bref, Motor Mash, même s'il n'innove pas et reste très classique, n'en demeure pas moins un titre drôle, fun et extrêmement convivial dès lors que l'on joue à plusieurs. À découvrir si vous êtes amateur du genre, mais si vous possédez déjà Micro Machines V3 ou Supersonic Racers, il n'est peut-être pas indispensable.

Chon



LES ARMES

Parmi celles-ci, citons la mitrailleuse, la flèche, les mines, les missiles, ou encore l'inévitable marteau géant. Quant aux bonus, ils vous permettent de gagner des turbos.

UN SEUL VÉHICULE MAIS TRENTE-SIX CIRCUITS !

Le jeu compte trente-six circuits répartis en six mondes bien distincts : la jungle où vous traversez des temples mayas, l'ouest sauvage très typé western avec canyons et puits de pétrole, le style cauchemar, ambiance Famille Adams, avec chateaux hantés et araignées, la ville et ses buildings, les routes verglacées en Arctique, et les parcours aquatiques peuplés de requins. Chaque thème possède sa propre musique, qui vous plonge bien dans l'ambiance.

Contrairement à Micro Machines, vous ne pilotez pas plusieurs types de véhicules (avion, bateau, tank, etc.), mais cela n'a pas grande importance.

Les ponts étroits sont propices aux bousculades... et surtout aux chutes.

développeur EUTECHNYX
éditeur OCEAN
textes FRANÇAIS
genre MICRO MACHINES
joueur(s) 1 A 4
sauvegarde MEMORY CARD
continue OUI
difficulté MOYENNE
durée de vie BONNE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Un jeu dans l'esprit de Micro Machines, où la convivialité du mode Multijoueur prime !

GRAPHISME 90%
Les graphismes typés cartoon sont bien réalisés et très colorés.

ANIMATION 88%
Correcte, mis à part un léger ralentissement dans les stages sous-marins.

SON 92%
Bruitages sympa et musiques drôles qui collent à l'action.

JOUABILITÉ 89%
Pas de problème, on est toujours pied au plancher.

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

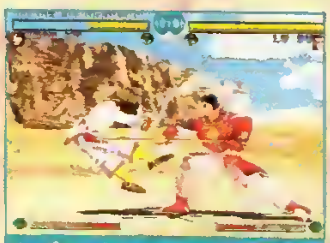
DYNASTY WARRIORS

PlayStation

Avec Dynasty Warriors, Koei, grand éditeur nippon spécialisé dans les wargames des guerres médiévales asiatiques, lance son premier jeu de baston. Agréable et dépaysant !

Ambiance « Chine des grandes dynasties » pour ce jeu de combat très exotique, qui propose des duels à l'arme blanche entre épéistes (et lanciers) de l'Empire du milieu. Avec un nombre respectable de personnages, plus trois cachés, et une tonne d'options bien pensées, il y a de quoi faire.
Une fois passée la surprise des noms (imprononçables), on découvre un jeu de combat aux mouvements bien décomposés, pas spécialement spectaculaire, mais qui plaira beaucoup aux débutants. Deux boutons sont dédiés à la frappe d'estoc (planter l'arme en utilisant l'allonge au maximum), et au coup de taille (mouvement censé fouetter l'adversaire avec le tranchant de l'arme). Les deux autres servent à contrer chacun de ces coups. Le principe est donc archisimple, et tout le monde peut jouer sans avoir l'obligation d'apprendre de manipulations compliquées. Le défaut de ce jeu fait aussi sa qualité : facile à jouer, il est plutôt destiné aux nouveaux joueurs.

Reyda



Voilà un boss qui ne manque pas d'habileté. Le moindre contact avec sa lance vous met au tapis !

La plupart des coups spéciaux sont des variantes de coups normaux, et donc tout aussi « contrables ».

DYNASTY WARRIORS

développeur	OMEGA FORCE
éditeur	KOEI
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT ARME
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	FASTOCHE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Un jeu plutôt agréable à regarder, avec un système de contre simple. Les pros resteront sur leur faim, mais les novices apprécieront.

GRAPHISME 90%
Ça le fait (©Didou) ! Les textures sont jolies, mais les décors pixellisent.

ANIMATION 93%
La plupart des coups sont réussis (capture de mouvements oblige).

SON 90%
Sons et effets bien présents lors des combats.

JOUABILITÉ 80%
Cette note est basse car, paradoxalement, le jeu est trop vite maîtrisé.

100 95 90 87% 80 75 70 65 60 55 50

SPRAY-BOSS

ATTENTION ! Produit dangereux et puant. Ne pas l'inspirer. Ne pas l'utiliser. Rangez-le dans un endroit sûr et ne le ressortez plus. A mettre sous scellés. Cadenas pas chers chez Lelin Meroy, à partir de 10 F l'unité. En solde chez Foconrama.

élimine tous les Boss !

Au lieu d'essayer n'importe quoi, retrouvez plus de **5 000 astuces et soluces vérifiées** sur

36.15 Player One
Hot-line jeux CONSOLES

36.15 PC Player
Hot-line jeux PC

QUAKE

Si la guerre fait rage sur PC pour savoir qui de Quake ou de Duke est le meilleur, celle-ci risque de tourner court sur 32 bits... Car Quake sur Saturn est décevant !

A l'origine, Quake est une transposition de Doom dans un univers en « vraie 3D » polygonale (contrairement à ce dernier). Le scénario est identique — invasion de monstres venus d'une autre dimension — tout comme les décors : mélange de châteaux forts et de bases militaires futuristes. En revanche, il propose une ambiance plus effroyable encore, dans des niveaux à l'architecture plus complexe. Car s'il n'y paraît pas, les décors de Quake sont plus enchevêtrés que ceux de Duke, par exemple (qui utilisait à la base une 3D à la Doom). Par ailleurs, leurs éléments se superposent véritablement. Les monstres sont en 3D, et on peut facilement bouger la tête dans tous les sens. Cela prend tout son intérêt en mode Multijoueur, malheureusement absent de cette version Saturn...

De plus, le moteur 3D s'avère trop lourd pour cette machine. Résultat : l'animation est un peu lente, et les graphismes souvent grossiers. Dommage, d'autant plus que Quake plaît généralement moins que Duke à cause de son ambiance diamétralement opposée... Cela étant, il est mieux fait que Doom sur Saturn, et constitue (avec celui-ci et Duke) un des rares Doom-like valable sur cette machine.

Bubu,
mange des céréales Quaker™.

Quake, c'est un univers ténébreux, angoissant... Il est déconseillé de jouer dans le noir, si vous ne voulez pas trembler.

QUAKE

développeur	LOBOTOMY
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LIKE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMOIRE INTERNE
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83%

En résumé

Ce n'est pas Quake sur Saturn qui risque de convertir les non-initiés au successeur officiel de Doom. Ce jeu méritait mieux !

79%

GRAPHISME 75%
Souvent grossier. Les effets de lumière illuminent un monde sombre.

ANIMATION 78%
Un peu lente, mais elle reste assez fluide.

SON 80%
De bonnes musiques d'ambiance, mais c'est parfois trop silencieux.

JOUABILITÉ 90%
De « nouvelles » sensations, si l'on joue avec les mouvements de tête.

LA NINTENDO 64 POUR 0 Franc
ILS SONT FOUS CHEZ SCORE-GAMES!

LA NINTENDO 64 A 0F

Si vos yeux ne brillent plus que pour la nouvelle NINTENDO 64, c'est qu'il est peut être temps de changer de console. SCORE-GAMES reprend tout votre ancien matériel dans le cadre d'un échange.
Exemple, si vous possédez une Playstation ou une Saturn et quelques jeux vous arriverez facilement à un prix de reprise d'au moins 999F, équivalent au prix de la console NINTENDO 64. Dans ce cas votre échange de matériel ne vous coutera pas un franc!

4 NOUVEAUX MAGASINS = 28 SCORE-GAMES

Le mois d'octobre est particulièrement propice pour SCORE-GAMES avec quatre nouvelles ouvertures : **CORBEIL**, centre commercial Villabé, + de 200m² de jeux video face au Mc Donald. **LE MANS**, un superbe magasin sur deux étages avec au rez de chaussé l'espace consale et au premier le PC; à mains de 100m de la place de la République. **ORGEVAL**, centre commercial Art de Vivre à côté de la Tête dans les Nuages (salle de jeux), magasin ouvert le dimanche. **CHENNEVIERES**, centre commercial Pince-Vent, face à la cafétéria.

TOUS LES JEUX D'OCCASION SONT GARANTIS 6 MOIS

VOTRE FIDELITE ENFIN RECOMPENSEE

Si vous avez acheté vos jeux chez SCORE- GAMES et sur présentotion du ticket de coisse, votre fidélité sera récompensée lorsque vous reviendrez les vendre ou les échanger, leurs tarifs de reprise seront majorés d'un bonus allant de +10 F à + 30 F pour vous remercier de vatre confiance.

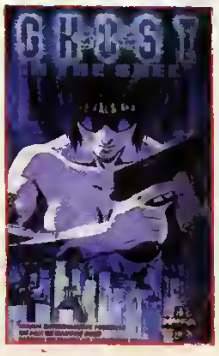
L'ACCUEIL, UNE QUALITE PRIMORDIALE !

REVENDEZ VOS JEUX ET GAGNEZ TOUJOURS PLUS !

Une des principaux avantages des magasins SCORE-GAMES est la possibilité qui vous est offerte de REVENDRE vos jeux, accessoires et consoles contre des espèces sonnantes et trébuchantes, au encore de procéder à un échange de jeux ou de matériel, soit en temps réel soit en différé. Il vous sera alors remis un bon d'achat que vous utiliserez en une ou plusieurs fois, sur une période de volidité de un an.
De plus les grands consommateurs de jeux qui revendent pour un montant de plus de 600 francs de jeux Playstation ou Nintendo 64 seront grotifiés d'un bonus de + 50F cash!

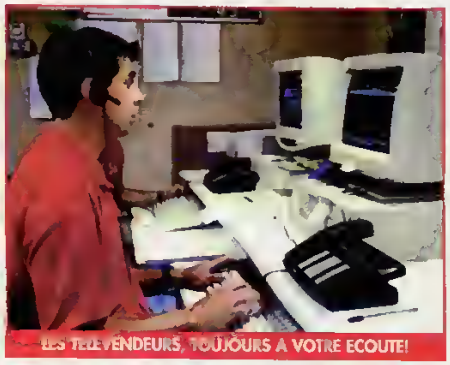
SCORE-TOONS C'EST TOUTE LA JAPANIMATION

La japanimation est elle aussi très largement représentée, tous les derniers Mangas, K7 vidéo et autres goodies sont là.
Les collectionneurs de cartes trouveront eux aussi leur bonheur, X files, Magic, DBZ etc... Toutes les dernières collections sont présentes.



SCORE-GAMES A DOMICILE

SCORE-GAMES c'est aussi un service de vente par correspondance, pour tous vos articles, jeux, consoles, mangas etc...la livraison s'effectue en 24 ou 48 heures. Passez vos commandes de 9 h à 19 h 30 du lundi au samedi, au : 01 53 320 320



LES TELEVENDEURS, TOUJOURS A VOTRE ECOUTE!

24H/24, ILS NE DORMENT JAMAIS CHEZ SCORE-GAMES

Sur le 3615 SCORE-GAMES, occédez au plus grand catalogue de jeux vidéo sur minitel avec près de 20 000 références en neuf et occasion. Le service est remis à jour quotidiennement. Vous pourrez consulter les prix de vente de vos jeux neufs ou d'occosians, les adresses et horaires des magasins, la côte argus de reprise de vos jeux, des trucs et astuces pour tous les jeux du moment, et vous pourrez même jouer et gagner des consoles Nintendo 64 au des bons d'achots. Tous ces services sont également accessibles por téléphone, au : 08 36 685 686.

2.23Fmn

LES ADRESSES SCORE-GAMES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(Mc Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(Mc V Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(Mc Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Niv.34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nationale 10
92100 BOULOGNE
Mc Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc
94000 CRETEIL
(r piétonne Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r us)
Tél 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv 1
(face "La Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
44 48 av du Gal De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

DUKE NUKEM 3D

PlayStation

Cette version PlayStation de Duke Nukem n'est pas aussi décevante que l'avait laissé présager sa preview. Elle propose même une option très, très intéressante...

Il est inutile de représenter Duke ; ceux qui n'ont pas suivi prendront des cours de rattrapage. Je vais donc m'attacher à expliquer les changements qu'a subis cette version. Les graphismes sont moins beaux que sur Saturn, et les couleurs moins variées, ternes, et moirées. Alors que la version concurrente corrige les petits défauts de perspective lorsque l'on bouge la tête, sur Play-Station ce n'est pas le cas. En revanche, l'animation est nettement plus rapide... sauf quand elle rame à cause du grand nombre d'ennemis.

Ce volet propose son épisode inédit, bien destroy, mais très moche... Cela étant, la possibilité de jouer à deux grâce au câble Link, est sans conteste « LE » super avantage de Duke PlayStation ! Certes, c'est lourd à mettre en place, mais l'intérêt du jeu est décuplé, surtout qu'on ne voit pas l'écran de l'autre. Pour moi, ce Duke est donc finalement OK.

Bubu

Le cadavre du héros de Doom ! Le message est clair : Duke prétend avoir tué Doom. Pas tout à fait vrai sur la Play...

Le jeu à deux avec le câble Link dans la version Duke prend alors toute son ampleur ludique et tactique.

PlayStation

DUKE NUKEM 3D

développeur	AARDVARK
éditeur	GT
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM-LIKE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	TROIS NIVEAUX
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Moins beau que la version Saturn, Duke Nukem sur PlayStation se rattrape avec son mode Deux joueurs en réseau.

GRAPHISME 79%
Assez fade et moiré, il ne respecte pas les perspectives.

ANIMATION 92%
Rapide, mais pouvant subir de sévères ralentissements.

SON 90%
Les musiques ne sont pas réorchestrées comme sur Saturn.

JOUABILITÉ 95%
Très jouable, notamment grâce à la rapidité de l'animation.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choi
4. Nous vous l'envoyons chez vous
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Rage Racer
- Independance day
- Jonah Lomu Rugby
- Formula 1
- Pandemonium
- V-Rally
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- Sega Rally
- Fighters Megamix
- Tomb Raider
- Mario Karts 64
- Turok 64
- Etc...

...payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn) ...ment à la 1-4 informatique et liberté (loi n° 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données ...elles vous concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.
...ACTIV POLLEN

*dans la limite des stocks ...

NHL 98

PlayStation

Une fois n'est pas coutume, c'est le hockey sur glace qui ouvre le bal des mises à jour annuelles des simulations sportives d'Electronic Arts. Un énième volet encore plus surprenant !

développeur
EA SPORTS
éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
SIMU. DE HOCKEY
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PARAMETRABLE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

Comme son nom l'indique, NHL 98 repose sur les données officielles de la saison en cours outre-Atlantique. On a cependant la surprise de voir apparaître quelques sélections nationales du Vieux Continent dont la France — qui se maintient dans l'élite mondiale tant bien que mal.

UNE RÉALISATION À COUPER LE SOUFFLE !

La vue par défaut étant assez lointaine, les graphismes sont sans surprise. En revanche, dès le premier ralenti, on réalise que les joueurs sont d'une finesse étonnante à tel point que l'on distingue nettement les détails des visages (un peu comme dans ISS PRO & 64). Les développeurs ont également fournis un gros travail en matière d'animation. Ainsi, avant une mise en jeu, on peut voir des joueurs réajuster leur casque, d'autres s'éponger le front d'un coup de manche... Quant à l'action proprement dite, elle est irréprochable, et propose notamment un aspect tactique très poussé qui permet d'adopter certaines formations en fonctions des événements.

Bref, NHL 98 est un excellent soft de hockey qui devrait enthousiasmer les amateurs du genre, surtout avec son mode Championnat très complet.

Wolfen

en résumé

Graphiquement excellent, doté d'une animation très riche, NHL 98 possède en plus une jouabilité exemplaire.

L'attaquant finlandais a été exclu deux minutes pour un hooking (accrocher le pied de l'adversaire avec la crosse) comme le prouve le ralenti.

GRAPHISME 95%
Ça fourmille tellement de détails que l'on distingue les visages des joueurs.

ANIMATION 90%
Les hockeyeurs sont très bien animés en match mais aussi durant les temps morts.

SON 90%
Pas de problème, c'est l'ambiance d'une patinoire de 25 000 personnes.

JOUABILITÉ 88%
Je n'irai pas jusqu'à dire que c'est instictif, mais la prise en main est aisée.

LE 10 DÉCEMBRE
LA JUSTICE A UN NOUVEAU NOM.
SPAWN

ViteVu

NINTENDO 64

Killer Instinct Gold

prix 81 %

éditeur	RARE
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Voici enfin Killer Instinct Gold en version officielle, et on peut affirmer qu'il n'est pas aussi génial qu'on a voulu nous le faire croire lorsque la N64 venait de sortir. Beaucoup moins fins que l'arcade, les sprites sont très flous, et de plus assez mal animés. Les décors sont, eux, réalisés en 3D, avec de beaux effets lors des mouvements de caméra. Ils offrent pas mal de place lorsqu'on s'éloigne (ça zoome), mais bon, on n'est pas là pour les admirer. Il y a bien sûr les inévitables Finish et autres joyeusetés sanglantes.

En fait, deux choses sauvent ce jeu de la casse ! Primo, la jouabilité est bien pensée, et, même s'il faut une mémoire incroyable pour retenir les différentes façons de combiner les enchaînements, on peut s'amuser avec tous les persos. Secundo, l'ambiance sonore est tout simplement géniale : musiques entraînantes et très rythmées, bruitages et digits vocales parfaites, qui doivent être les meilleures jamais entendues sur Nintendo 64. Rien que pour ça, KI Gold vaut le coup d'œil ! Finalement, seuls les fans du jeu d'arcade peuvent se le procurer sans trop cogiter, puisqu'il en est très proche. En revanche, les autres feraient bien de réfléchir à deux fois, surtout avec Mace : The Dark Age qui se pointe dans les parages...

Reyda

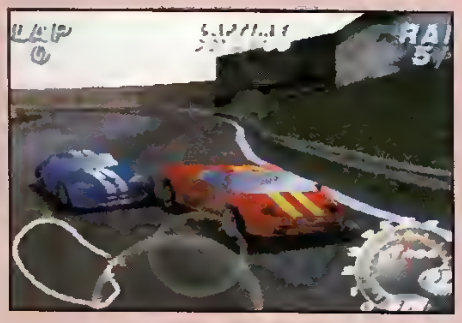
NINTENDO 64

Automobili Lamborghini

prix 70 %

éditeur	TITUS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MEMORY PAK
continue	NON

En voyant les premières images de Lamborghini, il y a quelques mois, nous nous étions mis à espérer un jeu de caisses bien cool. Mais entre regarder des photos et jouer, il y a comme une différence... La preuve. Allumage de la console : « Arrrgghhhh ! Engager procédure d'urgence ! » Vite, menu d'options, rubrique son, musique : off. Ouf ! J'ai bien cru devenir fou. Allez, hop, je m'installe dans ma Lamborghini. Une petite course facile pour débuter. Pas d'écran de chargement (vive les cartouches) et

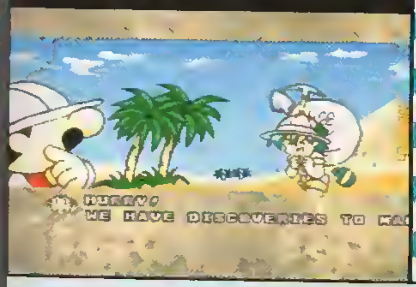


je me retrouve déjà prêt à faire fondre la gomme. Go ! J'écrase l'accélérateur, et... Rien. Ah si, tiens, la voiture commence à bouger. Eh ! mais elle avance même. Je souffle un peu pour l'aider. Le régime moteur enfin à fond, je cherche le bouton pour passer la deuxième vitesse. En vain, je suis déjà à fond ! Bon, ben c'est pas grâce aux sensations qu'il va s'imposer ce jeu. Après quelques parties, on peut même affirmer que ce n'est pas non plus grâce au plaisir de conduire. La jouabilité est bonne, certes, mais le comportement des caisses est assez sommaire. Le graphisme alors ? Mouais... si les voitures sont très belles et les décors bien clean, on peut regretter que les six circuits soient assez dépouillés et toujours... désespérément marron ! Je n'ai rien contre cette couleur, croyez-moi, mais essayez donc de jouer à un jeu avec des lunettes de haute montagne et vous comprendrez. Les modes 2 et 4 joueurs et les nombreuses options ne changent malheureusement rien à ces problèmes.

Milouse

PLAYSTATION

Tetris Plus



prix	50%
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	TETRIS
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MC/MOTS DE PASSE
continue	OUI

S'il est un jeu qui plaît à tout le monde — y compris aux non-joueurs — c'est bien Tetris. Un concept simple et génial, inégalé dans son genre. Seulement, cette mouture PlayStation n'est pas franchement réjouissante. En premier lieu, on se demande ce qui peut bien pousser les éditeurs à vouloir absolument coller un scénario à ce type de jeu. Pas besoin d'histoire à deux francs, le concept se suffit à lui-même. Seul ou à deux, le but est toujours de retarder au maximum l'échéance fatale : embrasser le haut de l'écran. Mais cette version vous propose d'aider un professeur dans ses recherches, en lui permettant de toucher le sol afin qu'il trouve la sortie. Pendant ce temps, un plafond orné de pics descend régulièrement. S'il touche le prof, vous avez perdu.

Certes, il y a bien une option Tetris Classic, mais il n'existe pas de véritable mode Deux joueurs, dans lequel vous « pourrissez » le tableau de l'adversaire en faisant des lignes à répétition. Chacun joue sur son tableau, et basta ! Ça manque de convivialité. Si vous choisissez le mode Versus, vous devez obligatoirement vous coltiner le prof. La présence d'un éditeur de niveaux n'apporte rien d'exaltant. Enfin, et c'est le plus grave, la jouabilité n'est pas des plus réjouissante. Bref, à mon avis, le must du Tetris se trouve toujours sur Super Famicom (Super Tetris 2 + Bombliss). C'est en tout cas le plus jouable. Incontestablement. J'en profite pour le recommander à tous les fans du genre, s'ils arrivent à le trouver. En revanche, vous aurez compris que si vous ne vouliez pas regretter votre argent, vous avez tout intérêt à ignorer ce Tetris Plus.

Chon,
Tetris Master.

YOU'RE UNDER ARREST
en vidéo dans
MANGA Player VIDEO
un hors-série de Manga Player

La K7 vidéo de 55 minutes (version française doublée)
+
le poster géant
69 F seulement !

Le poster géant 100% You're Under Arrest

La K7 vidéo : 2 épisodes complets inspirés du manga de Kôsuke Fujishima (Ah ! My Goddess)

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.
En vente chez tous les marchands de journaux dès le 17 novembre

ViteVu

PLAYSTATION

Peak Performance

prix 80%

éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	NON

A première vue, Peak Performance ressemble à un jeu banal. Après plusieurs courses, on en arrive à la conclusion qu'il l'est effectivement. L'aspect graphique est moyen, les décors trop répétitifs. Les vingt et une voitures de base sont, elles, un peu plus soignées, et ont toutes une tenue de route propre. La conduite n'est pas trop mal, même si les collisions entre voitures sont sans effet, sauf de vous ralentir. Un éditeur de circuits est aussi proposé, mais son utilisation complexe. Bref, Peak Performance est un jeu de course sympa, mais sans prétention. **Wolfen**

SATURN

Lost World

prix 85%

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MEMOIRE INTERNE
continue	INFINI

Tout n'est pas perdu pour Lost World ! Les concepteurs de la version Saturn n'ont pas commis la même erreur que sur PlayStation : le jeu est jouable, cette fois ! Il n'aura certes pas la palme d'or de la maniabilité, mais sa difficulté est nettement moindre. Fini les plates-formes glissantes, les chutes trop facilement mortelles, et les combats perdus d'avance. Comme d'habitude, les graphismes sont moins beaux que sur PlayStation, tout en restant très corrects. Didou, tu as eu tort de refuser ce test, ce fut agréable, contrairement à ce que tu pensais... **Bubu.**

PLAYSTATION

Discworld 2

prix 87%

éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Quelques semaines après les saturniens, les possesseurs de PlayStation vont pouvoir aussi s'arracher les cheveux sur Discworld 2. Ce jeu d'aventure aux énigmes tordues s'inscrit dans la lignée des Chevaliers de Baphomet. Ce volet PlayStation est en tout point identique à celui d'en face, si ce n'est que les dialogues ont fait l'objet d'un doublage de qualité et que l'interface est compatible avec la souris. Ils sont signés Terry Pratchett, mais l'humour typiquement anglais caractérisant ce jeu perd un peu de sa saveur en version française. Mais bon, ça l'fait quand même ! **Wolfen**

PLAYSTATION

Yusha

prix 70%

éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI

Si Atlus s'est fait remarquer pour ses jeux d'arcade en 2D, leur première production 3D ne leur a pas réussi... On regrette la laideur et le manque de perso dans ce jeu de baston qui, pourtant, introduit des plus amusants, comme les Combos qui font rebondir l'ennemi au plafond, et la barre de power qui permet de réaliser des « super contres » et d'enchaîner des « super coups ». Les perso disposent de nombreux enchaînements, avec esquives et tout et tout... Seulement, ça sent vraiment le réchauffé. Le pire est le passage en version Pal qui rend le jeu 20 % plus lent ! **Reyda**

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.
Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.
Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3
(208 pages N & B,
8 pages couleur)

Disponible en novembre

De l'action, de l'humour, des bastons.
Rampou
vol. 1, 2 et 3
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Disponible en novembre

Un super-héros des temps modernes !
WingMan
vol. 1, 2 et 3
(190 pages N & B,
sens de lecture japonais)

De l'humour, du charme... des "magicals girls"
Ah! My Goddess
vol.1 et 2
(184 pages N & B)

Disponible en novembre

Mystique, fantastique, unique !
3x3 Eyes
vol.1 et 2
(256 pages
N & B)

Un monde menacé par des forces obscures
Ryu Seïki,
Dragon Century vol. 1
(194 pages
N & B)

Disponible en novembre

Action et ambiance cyberpunk !
Possession Tracer
(176 pages
N & B)

La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.
Belle Starr
(192 pages N & B)

Nouvelle collection
42 F
3x3 Eyes : 45F

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

100% Nintendo 64 indépendant

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo

N64 Player

NOUVEAU

Tous les jeux Nintendo 64

Des N64* à gagner

Les codes secrets
Turok, Doom 64, ISS 64...

CADEAU
LE POSTER GÉANT

Les plans complets de Super Mario 64

30F

L 5301 - 1 - 30,00 F - RD

Octobre/Novembre 1997

* 36 15 Player One : 2,23 F/min

Le magazine des plans, soluces et codes secrets 100% Nintendo 64

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

N°1, en avant-première les plans complets (15 mondes) de Super Mario 64, le jeu de plate-forme événementiel de cette rentrée.
+ toutes les titres présents et à venir de la console Nintendo 64

ultra Player one

Wolfen le terrible a cravaché comme un malade pour vous servir la fin du Guide sur Shining, avec moult plans et autres astuces. Dix pages de bonheur pour tous les fans de RPG ! Rendez-vous le mois prochain pour deux nouvelles soluces concoctées par nos soins...

SHINING THE HOLY ARK

Suite et fin

Je voudrais profiter de ces quelques lignes pour signaler à tous ceux qui me demandent de leur envoyer personnellement des codes, que cela est impossible. Pour consulter les astuces passées, nous avons mis à votre disposition deux services : les Anciens Numéros, et le 36.15 Player One. Et je rappelle que toutes les astuces dont je dispose sont publiées dans ces pages, je ne vois pas pourquoi j'en garderais pour moi !

Bubu

Mots de passe

The Lost Vikings 2 (PlayStation)

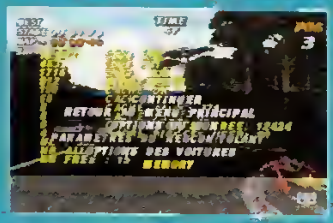
Niveau 1 : NTRO
Niveau 2 : 1STS
Niveau 3 : 2NDS
Niveau 4 : TRSH
Niveau 5 : SW1M
Niveau 6 : WOLF
Niveau 7 : BR4T
Niveau 8 : BOMB
Niveau 9 : WZRD
Niveau 10 : BLKS
Niveau 11 : TLPT
Niveau 12 : GYSR
Niveau 13 : B3SV
Niveau 14 : R3TO
Niveau 15 : DRNK
Niveau 16 : YOVR
Niveau 17 : OV4L
Niveau 18 : T1N3
Niveau 19 : D4RK
Niveau 20 : H4RD
Niveau 21: HRDR
Niveau 22 : LOST
Niveau 23 : OBOY
Niveau 24 : HOM3
Niveau 25 : SHCK
Niveau 26 : TNNL
Niveau 27 : H3LL
Niveau 28 : 4RGH
Niveau 29 : B4DD

LE CODE DU MOIS

V-Rally

Nouvelle voiture, toutes les pistes, etc.

Argi (via le 36.15 Player One)



Les codes de V-Rally ont enfin été trouvés, alors arrêtez de râler Non, mais ! Ils s'effectuent à l'écran Infogrames qui s'affiche pendant le chargement du jeu. Quand ils sont correctement effectués, leur « nom » s'inscrit. Mais il faut parfois les taper plusieurs fois à la suite (et vite), pour que cela fonctionne.
À l'écran, il faut d'abord entrer le code **Haut, Bas, ▲ + ●** : « Lock Off » s'affiche Ce code rend les pistes plus étroites
Juste après, effectuez les cheats suivants :
- **Gauche + L1** : « Time Off ». Avec ce code, louper un Check Point ne fait plus perdre la partie, en mode Arcade.
- **Gauche + L2** : « Narrow On ». Les 18 pistes sont disponibles immédiatement.
- **Gauche + R1** : « Extra Car ». La Peugeot 106 est remplacée par une Jeep, très sympa à conduire
- **Gauche + R2** . « Restart On » En mode Arcade, vous pouvez recommencer votre partie.
- **Gauche, Droite** « Full Debug ». Ce code sert surtout aux programmeurs pour avoir des infos sur le fonctionnement du jeu. Parmi celles-ci, l'option Memory (qui apparaît quand vous mettez la Pause) donne des infos... sur la gestion de la mémoire.

Vous pouvez effectuer tous les codes à la suite, mais vous n'aurez certainement pas le temps de tous les programmer ! La meilleure solution consiste donc à rentrer le « Time Off », le « Narrow On », et le « Restart On » en même temps, en faisant : **Gauche + L1 + L2 + R2** ; puis enchaînez avec le code de « l'Extra Car », et enfin le « Full Debug » ! D'autres combinaisons sont bien sûr possibles. À vous de faire celles qui vous conviennent.

Dragon Force
Debug Mode
Bubu & Wolfen

Pour que la force du dragon soit avec vous, nous vous proposons ce Debug Mode. Mais avant toute chose, il faut que vous appeliez un copain ! Ensuite, après avoir lancé le jeu, pressez et maintenez— pendant son chargement — **L + R + X + Z + Start**. Dites alors au copain de presser, à l'écran titre : **Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Droite, Droite,** tandis que vous maintenez toujours vos boutons ! Relâchez ensuite juste le bouton **Start**, pour l'enfoncer de nouveau. Si votre manip' est bonne, les mots « Debug Mode » doivent s'afficher. Vous pouvez alors dire à votre copain de rentrer chez lui (car Dragon Force se joue seul), avant de commencer une partie.
À la carte principale du jeu, mettez les options pour voir s'inscrire le Debug Mode. Ce dernier permet de régler quasiment tous les paramètres du jeu. C'est le copain qui va être content !

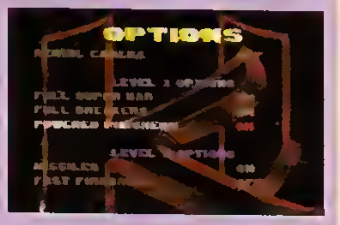
Killer Instinct Gold
Boss, options, niveaux...
Bubu

Voici une tonne de codes, de quoi devenir « gogol » de Killer Instinct Gold !
- Boss : peu de temps après avoir démarré le jeu, à l'écran où la « biographie » d'un perso s'affiche (statistiques, histoire...), pressez **Z, A, R, Z, A, B**. Vous entendrez un bruit, ce qui signifie que Gargos est dispo. à l'écran de sélection des persos, sauf en mode Training et Focused Training.
- Options bonus, nouvelles couleurs : toujours à l'écran de « biographie », pressez **Z, B, A, Z, A, L**. vous devriez alors entendre « Welcome ! ». Allez à l'écran des Options, et vous découvrirez que les options Extra 1, 2, et 3 sont disponibles ! Ce code vous permet aussi d'obtenir de nouvelles couleurs pour les persos. À l'écran de sélection des combattants, pressez **Haut ou Bas plusieurs fois** ; à la place des couleurs habituelles, vous en verrez de nouvelles : or, argent et ombrée.

- Encore des options bonus : à l'écran de biographie, tapez **Z, B, A, L, A, Z**. Vous entendrez alors « Perfect ! ». À présent, dans le menu, ce sont les options Extra de 1 à 5 qui sont disponibles.
- Voir le générique de fin : devinez à quel écran, tapez **Z, L, A, Z, A, R** Si vous n'êtes pas handicapé du paddle, vous serez directement projeté dans les « Crédits ».
- Choix du niveau et des musiques : cette possibilité est offerte en jeu à deux uniquement. Les codes s'effectuent à l'écran de sélection des persos. Le premier joueur choisit le niveau, et le second la musique.

* NIVEAUX
- Château : **maintenez Haut et pressez B.**
- Jungle : **maintenez Haut et pressez C/Gauche.**
- Vaisseau spatial : **maintenez Haut et pressez C/Haut.**
- Stonehenge : **maintenez Haut et pressez A.**
- Musée : **maintenez Haut et pressez C/Bas.**
- Héliport : **maintenez Haut et pressez C/Droite.**
- Pont : **maintenez Bas et pressez B.**
- Donjon : **maintenez Bas et pressez C/Gauche.**
- Rue : **maintenez Bas et pressez C/Haut.**
- Dojo : **maintenez Bas et pressez A.**
- Vaisseau de Spinal : **maintenez Bas et pressez C/Bas.**

* MUSIQUES :
- Thème de Sabrewulf : **maintenez Haut et pressez B.**
- Thème de Maya : **maintenez Haut et pressez C/Gauche.**
- Thème de Glacius : **maintenez Haut et pressez C/Haut.**
- Thème de Tusk : **maintenez Haut et pressez A.**
- Thème de Fulgore : **maintenez Haut et pressez C/Bas.**
- Thème d'Orchid : **maintenez Haut et pressez C/Droite.**
- Thème de Jago : **maintenez Bas et pressez B.**



- Thème de Gargos : **maintenez Bas et pressez C/Gauche.**
- Thème de T.J. Combo : **maintenez Bas et pressez C/Haut.**
- Thème de Kim : **maintenez Bas et pressez A.**
- Thème de Spinal : **maintenez Bas et pressez C/Bas.**

* NIVEAU SECRET :
En mode Deux joueurs, **maintenez Bas et pressez C/Bas** sur les deux manettes. Vous serez alors sur ce niveau, dans le ciel.

Mots de passe

Hercule (PlayStation)

Les mots ci-dessous correspondent aux symboles à inscrire dans les passwords.
* En mode débutant (ce mode est amputé de deux niveaux, et il n'y a pas de fin...) :
- L'assaut du héros : Hades, Médusa, Pégase, Pégase.
- La forêt du centaure : Nuage, Bouclier, Nuage, Archer.
- La grosse olive : Archer, Hercule, Hydre, Nuage.
- Le canyon de l'hydre : Pégase, Bouclier, Nuage, Archer.
- Le repaire de Médusa : Centaure, Puma, Hercule, Nuage.
- Les attaques des cyclopes : Pégase, Centaure, Centaure, Hydre.
- Le vol du titan : Pégase, Pégase, Puma, Bouclier.
- Voir tous les dessins animés : Nuage, Médusa, Pégase, Bouclier.

* En mode moyen :
- L'assaut du héros : Hydre, Médusa, Bouclier, Médusa.
- La forêt du centaure : Centaure, Hades, Minotaure, Archer.
- La grosse olive : Centaure, Bouclier, Hydre, Hades.
- Le canyon de l'hydre : Bouclier, Puma, Bouclier, Hercule.
- Le repaire de Médusa : Archer, Pégase, Archer, Centaure.

Mots de passe

- Les attaques des cyclopes : Puma, Pégase, Hades, Archer.
- Le vol du titan : Hercule, Bouclier, Bouclier, Nuage.
- Le passage des éternels tourments : Médusa, Hercule, Centaure, Pégase.
- Le tourbillon des âmes : Hercule, Nuage, Hercule, Centaure.
- Voir tous les dessins animés : Pégase, Hercule, Centaure, Hercule.

* En mode herculéen (seul ce mode de jeu permet de voir la vraie fin) :
- L'assaut du héros : Centaure, Hydre, Puma, Nuage.
- La forêt du centaure : Nuage, Minotaure, Hercule, Hercule.
- La grosse olive : Minotaure, Médusa, Hydre, Médusa.
- Le canyon de l'hydre : Médusa, Hercule, Pégase, Centaure.
- Le repaire de Médusa : Hydre, Hercule, Pégase, Centaure.
- Les attaques des cyclopes : Puma, Pégase, Minotaure, Médusa.
- Le vol du titan : Hydre, Pégase, Pégase, Puma.
- Le passage des éter-

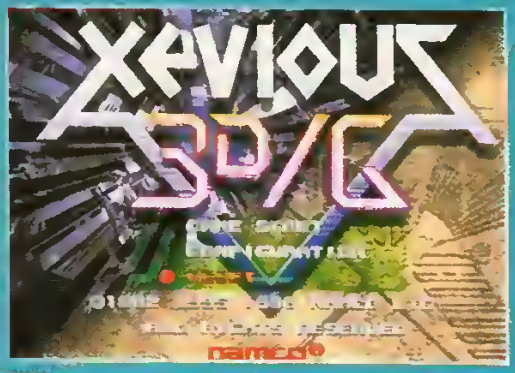
La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Xevious 3D/G

Debug Mode, Black Ship

Bubu

À l'écran titre du jeu Xevious (l'original), mettez le curseur sur « Exit », puis pressez ■ + × + **Start**. Les mots « Debug Mode » devraient s'y afficher.



Selectionnez cette nouvelle option, et vous pourrez alors jouer immédiatement (sans passer par le menu principal du CD) à Super Xevious Plus et Xevious Arrangement.
Pour jouer avec le Black Ship, allez à l'écran titre du jeu Xevious 3D/G. Là, placez le curseur sur le mot « Reset », puis pressez et

maintenez **L1 + L2 + R1 + R2 + Select** (le curseur devrait revenir sur les mots « Game Start »). Tout en gardant les boutons enfoncés, appuyez sur **Start** et maintenez tous ces boutons ainsi, jusqu'à ce que le jeu commence et que votre vaisseau ait revêtu une couleur noire.

Super Puzzle Fighter 2

Persos cachés

Bubu

Ces codes s'effectuent à l'écran de sélection des persos.

- Gouki, joueur 1 : mettez le curseur sur Morrigan ; **maintenez Start enfoncé ; faites Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, et appuyez sur n'importe quel bouton.**
- Gouki, joueur 2 : mettez le curseur sur Felicia ; **maintenez Start enfoncé ; faites Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, et appuyez sur n'importe quel bouton.**
- Dan, joueur 1 : mettez le curseur sur Morrigan ; **maintenez Start enfoncé ; faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, et appuyez sur un des boutons.**
- Dan, joueur 2 : mettez le curseur sur Felicia ; **maintenez Start enfoncé ; faites Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, et appuyez sur n'importe quel bouton.**
- Devilot, joueur 1 . mettez le curseur sur Morrigan ; **maintenez Start enfoncé ; faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas,** et attendez que le compte à rebours soit sur « 10 », pour appuyer sur n'importe quel bouton (sinon vous aurez Dan !).
- Devilot, joueur 2 · mettez le curseur sur Felicia, **maintenez Start enfoncé, faites Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas** ; et attendez que le compte à rebours soit sur « 10 », pour appuyer sur un bouton.
- Lin-lin, joueur 1 : mettez le curseur sur Morrigan ; **maintenez Start enfoncé** ; bougez le curseur sur Hsein-ko et choisissez-le
- Lin-lin, joueur 2 : mettez le curseur sur Felicia ; **maintenez Start enfoncé** ; bougez le curseur sur Hsein-ko et sélectionnez-le.
- Anita, joueur 1 : mettez le curseur sur Morrigan ; **maintenez Start enfoncé** ; bougez le curseur sur Donovan, et choisissez-le.

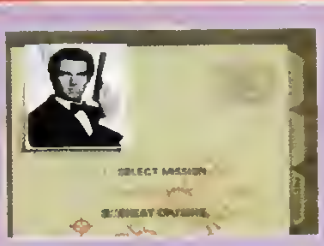
- Anita, joueur 2 : mettez le curseur sur Felicia , **maintenez Start enfoncé** ; bougez le curseur sur Donovan, et sélectionnez-le.

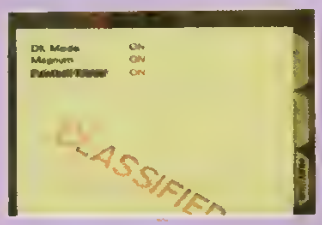
Goldeneye 007

Cheats Mode

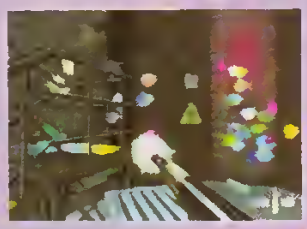
Didou & Chon

Pour activer un code, il faut terminer un niveau dans un mode de difficulté défini, et en un temps record. À chaque niveau correspondrait un code. Voici ceux que nos deux agents secrets ont découverts :
- Paintball Mode (tâches de peinture) : finir le premier niveau (Dam) en 2 mn 40 s, en difficulté « Secret Agent ».
- DK Mode (grosse tête) : finir le troisième niveau (Runway), en 5 mn, en difficulté « Agent ».
- Magnum (pistolet) et Dirty Harry (perso) : finissez tout simplement le jeu en niveau « Agent ».





À la partie suivante, une ligne Cheat Mode apparaîtra dans les dossiers de James Bond. Rentrez dans ce menu, activez les codes, puis revenez en arrière pour commencer la-dite partie.



Three Dirty Dwarves

Écran de password, choix du niveau

Atchoum, Grincheux et Timide.

Testé par MC Yas, il y a longtemps, ce jeu n'est sorti que récemment. Mais les codes, eux, n'ont pas tardé. Au menu Options, pressez **L + R.** L'écran devient noir. Quand vous relâchez les boutons, le menu Password apparaît. Rentrez alors le mot de passe suivant : MOSHOLU. Retournez au menu Options, faites défiler les noms des niveaux, et arrêtez-vous sur celui de votre choix.

Saturn Bomberman

Dessin animé de fin, toutes les options.

Herman Bomb

Les deux codes s'effectuent à l'écran titre. Mais le premier se fait alors que les Bombermen bougent, et le second quand Press Start est affiché.

- Voir le dessin animé de fin : tapez **L + R + Bas + Z + Start.** Le dessin animé doit alors directement commencer.

- Commencer le jeu avec dix bombes et tous les bonus Power Ups : **L + R + Diagonale Haut-gauche + A.**

Street Fighter EX Plus Alpha

Niveau, bonus, barils

Dalle Sim

Voici un code pas bidon du tout, pour jouer au mode Barils de Street 2 ! Allez à l'écran de sélection du type de jeu, puis mettez le curseur sur Practice et pressez : **Start, Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, puis pressez Start** à nouveau. Le message « Here Comes a New Game Mode » s'affiche alors. Allez maintenant dans le Practice Mode, et sélectionnez la nouvelle option Bonus Game...

Mots de passe

nels tourments : Hercule, Hades, Médusa, Bouclier.
- Le tourbillon des âmes : Bouclier, Hydre, Minotaure, Hercule.
- Voir tous les dessins animés (dont la vraie fin) : Centaure, Médusa, Puma, Hydre. (Jean-Claude Toromona, Nouméa, Nouvelle-Calédonie).

Test Drive Off Road (PlayStation)

Rentrez l'un de ces mots à la place de votre nom de joueur pour obtenir un nouveau véhicule ou tous les circuits. S'il est correctement programmé, une voix prononce le nom de la voiture.
- Beefy : Monster Truck
- Fifty : Hot Rod
- Sprinter : Buggy 4x4
- Lowrider : Stock Car
- Alltrack : tous les circuits et championnats.

Nuclear Strike (PlayStation)

- CUTTHROATS
- COUTNDOWN
- PLUTONIUM
- PUSAN
- ARMAGEDDON
- LIGHTNING (mission cachée).

Machine Hunter (PlayStation)

Pour obtenir un menu Triche, entrez le mot de passe suivant : ??? HOST ???

Mots de passe

Vous entendrez alors un bruit. Retournez au menu principal pour découvrir le menu Triche. Vous pourrez choisir le niveau, être invincible, tuer les ennemis d'un coup, ne pas voir l'écran de mission, avoir une infinité de bonus, toutes les améliorations, etc.

Warcraft 2 (Saturn)

- Pour être invincible et infliger 255 de dommage : TSGDDYTD
- Tout à fond : DCKMT
- Tous les sorts et la manne : VRYLTTL
- Voir toute la carte : NSCRN
- Avoir 10 000 Or, et 5 000 Pétrole et Bois.
- Accélération des « constructions/améliorations » : MKTS
- Empêcher l'utilisation de la magie : NGLS
- Remplir la réserve de bois : HTCHT
- Défaite instantanée : YPTFLWRM
- Partie gagnée : THRCNBNLYN

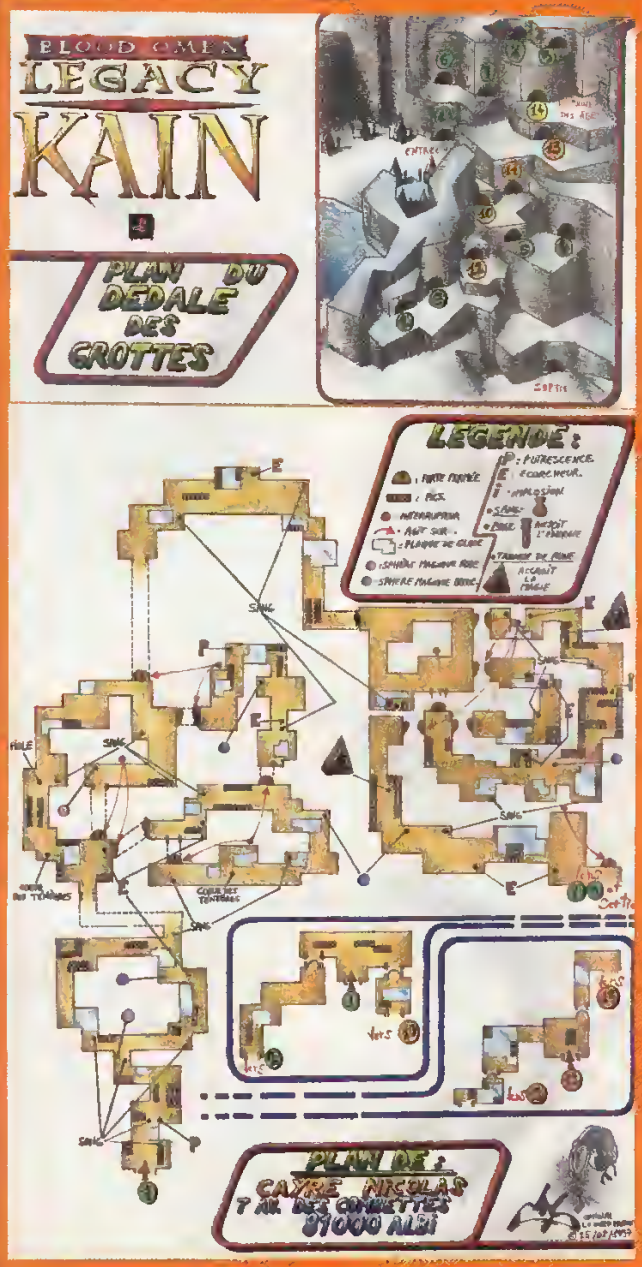
Croc (PlayStation)

Code du dernier niveau, qui permet d'accéder à tous les autres : LLLLDRRLLDRDLUR

Envoyez vos astuces à Bubu
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL

LE PLAN DU MOIS

C'est Nicolas Cayré, d'Albi, qui gagne le concours ce mois-ci. Il faut dire que son plan de Legacy of Kain est pas mal du tout. Nicolas souhaitait recevoir Rapid Racer comme cadeau ; eh bien, il l'aura grâce à Sony.
Je vous rappelle que pour gagner, il suffit d'envoyer un joli plan à : Player One, Bubu Zouli plans des lecteurs, 19 rue Louis Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.



Tetrisphere

Nouveau mode de jeu, tous les niveaux...

Bubu & MC Yas

À l'écran où vous rentrez votre nom (New Name), pressez et maintenez successivement les boutons **L, C/Droite, C/Bas**. De nouveaux caractères (bizarres) devraient alors s'afficher en bas de la liste. Vous pouvez ensuite rentrer des mots spéciaux, dont certains avec les nouveaux caractères.
- Inscrivez « CREDITS », pour voir le générique de fin.
- Rentrez « LINES », pour avoir un nouveau mode de jeu (il s'affiche en bas de l'écran ; sélectionnez-le).
- Inscrivez « G – tête d'alien – MEBOY », pour avoir de nouvelles musiques. Allez ensuite dans les Options de son. Faites alors défiler les musiques. Celles dont le nom est suivi par un caractère en forme de planète Saturn, sont nouvelles.
- Inscrivez « planète Saturn – vaisseau spatial – fusée – cœur – tête de mort », pour accéder à tous les niveaux. Commencez une partie. La liste des niveaux sera alors disponible (faites-la défiler).

GAGNEZ DES JEUX

NUCLEAR STRIKE

SUR PLAYSTATION ET DES TEE-SHIRTS SOVIET STRIKE !

Un jeu par jour
à gagner sur le 36.15
PLAYER ONE

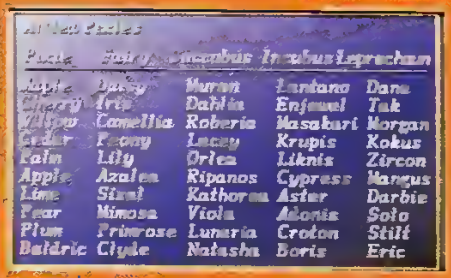
Pour participer
au concours,
tapez 36.15
PLAYER ONE
sur votre Minitel
et choisissez
jeu Nuclear.

Guide → Saturn

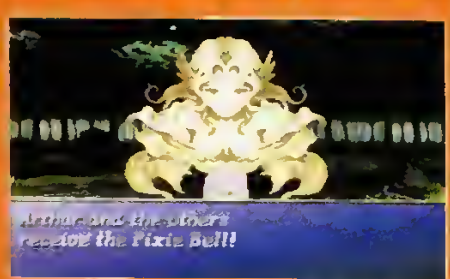
SHINING THE HOLY ARK

On se retrouve pour notre rendez-vous mensuel où nous abordons la seconde partie de Shining the Holy Ark. Les donjons y sont plus ardus et nécessitent une bonne dose de jugeotte... Heureusement, vous pouvez compter sur votre magazine favori pour mener à bien cette quête.

LE MONUMENT DES FARFADETS



Pixie	Fairy	Succubus	Incubus	Leprechaun
Apple	Daisy	Maran	Landano	Dana
Cherry	Iris	Dahlia	Enjouel	Tak
Willow	Camellia	Roberia	Masakari	Morgan
Cedar	Peony	Lacey	Krupis	Kokus
Palm	Lily	Orlea	Liknis	Zircon
Apple	Azalea	Ripanos	Cypress	Mangus
Lime	Sirel	Kathorea	Aster	Darbie
Pear	Mimosa	Viola	Adonis	Solo
Plum	Primrose	Lunaria	Croton	Stilt
Baldric	Clyde	Natasha	Boris	Eric



Après avoir rassemblé les 50 farfadets, l'idée m'est venue de me rendre au monument érigé en leur honneur : Forest of Confusion. J'ai eu la surprise de les voir se précipiter sur le monolithe tandis qu'apparaissait leur reine. Après m'avoir remercié, celle-ci m'a remis la clochette à Pixie dont la particularité est de signaler la présence d'un lutin caché. On peut logiquement en déduire que cet événement peut se produire bien avant d'avoir rassembler les 50 lutins. Ce qui vous permettra ainsi de trouver ceux d'entre eux les mieux dissimulés.

SOUTH SHRINE

FARFADETS : 3

ESPÈCE	NOM	LIEU
INCUBUS	CYPRESS	SOUTH SHRINE 1F SOUTH SIDE
SUCCUBUS	KATHOREA	SOUTH SHRINE 1F NORTH SIDE
LEPRECHAUN	DARBIE	SOUTH SHRINE B1 SOUTH SIDE

1 Dans ce donjon, le monstre représenté sur la photo ne peut être vaincu qu'à l'aide de la magie. Bassa ne pouvant pas l'attaquer, sélectionnez donc l'option de défense pour lui.

2 Votre première tâche consiste à gagner le niveau B2 East Side, dans lequel vous trouverez une pioche de mineur. Cet objet vous permet de défoncer les blocs marqués d'un sol.

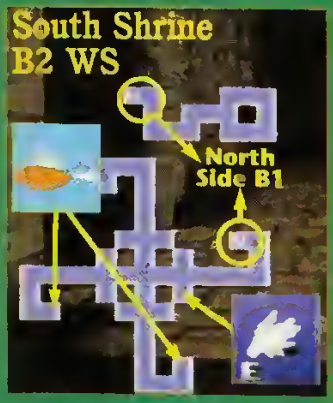
3 4 5 Pour franchir ce passage en spirale, vous devez être muni de la Gravity Stone. Cette dernière vous permet alors de marcher au plafond. C'est assez troublant car l'agencement des niveaux se retrouve complètement inversé tel un mode Mirror.

6 Allez récupérer la Stone Key dans le niveau South Shrine B1 South Side, côté plafond.

7 Utilisez la Stone Key pour ouvrir la porte (niveau South Shrine B1 North Side, côté sol).

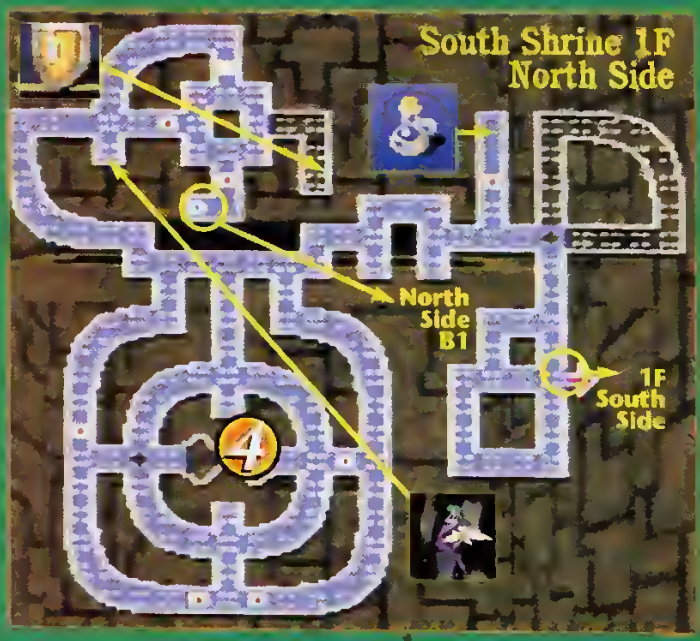
8 Ce passage en spirale mène au niveau South Shrine B1 Center, dernière étape de ce donjon. Collectez les sept gemmes. Ensuite placez ces gemmes dans les mains des deux statues de façon à atteindre la valeur de 14 (dans chaque main) sachant que : le Diamond = 7 pts ; Emerald = 6 pts ; Saphire = 5 pts ; Ruby = 4 pts ; Opal = 3 pts ; Black Onyx = 2 pts et Aquamarine = 1 pts. Exemple : Diamond + Ruby + Opal dans une main, et Emerald + Saphire + Black Onyx + Aquamarine dans l'autre.

9 Une fois l'énigme des équivalences résolue, le boss arrive. Il s'agit d'une sorcière secondée par des momies. Lancez le sort « Support » de Melody, et faites cogner Arthur et Basso en permanence. Quant à Rodi, faites-lui utiliser le sort « Brutal Fire ».



tandis que, une fois n'est pas coutume, Melody s'occupera des points de vie des personnages. Au terme de ce combat, prenez l'épée et sortez.

10 Retournez à Far East Village et entretenez-vous avec le chef du village. Après un long blabla et un événement important, une ninja dommée Akane se joindra au groupe.



ENRICH 2

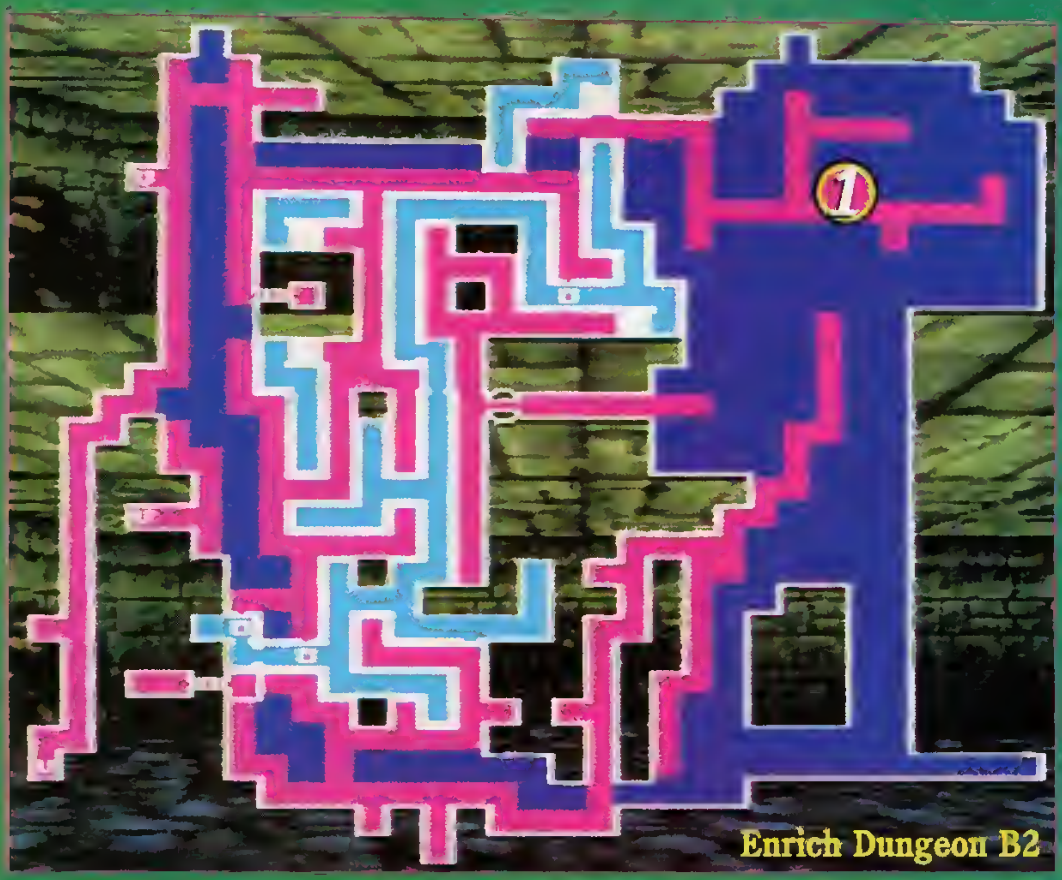
1 Retournez dans les souterrains d'Enrich, via le puits en ville. Dirigez-vous au nord-est du nouveau Enrich Dungeon B2 et prenez un bateau à partir de l'un des embarcadères.

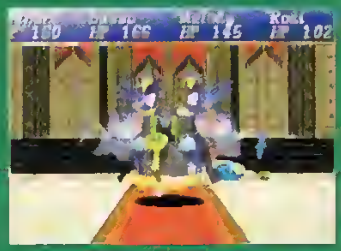
FARFADETS : 2

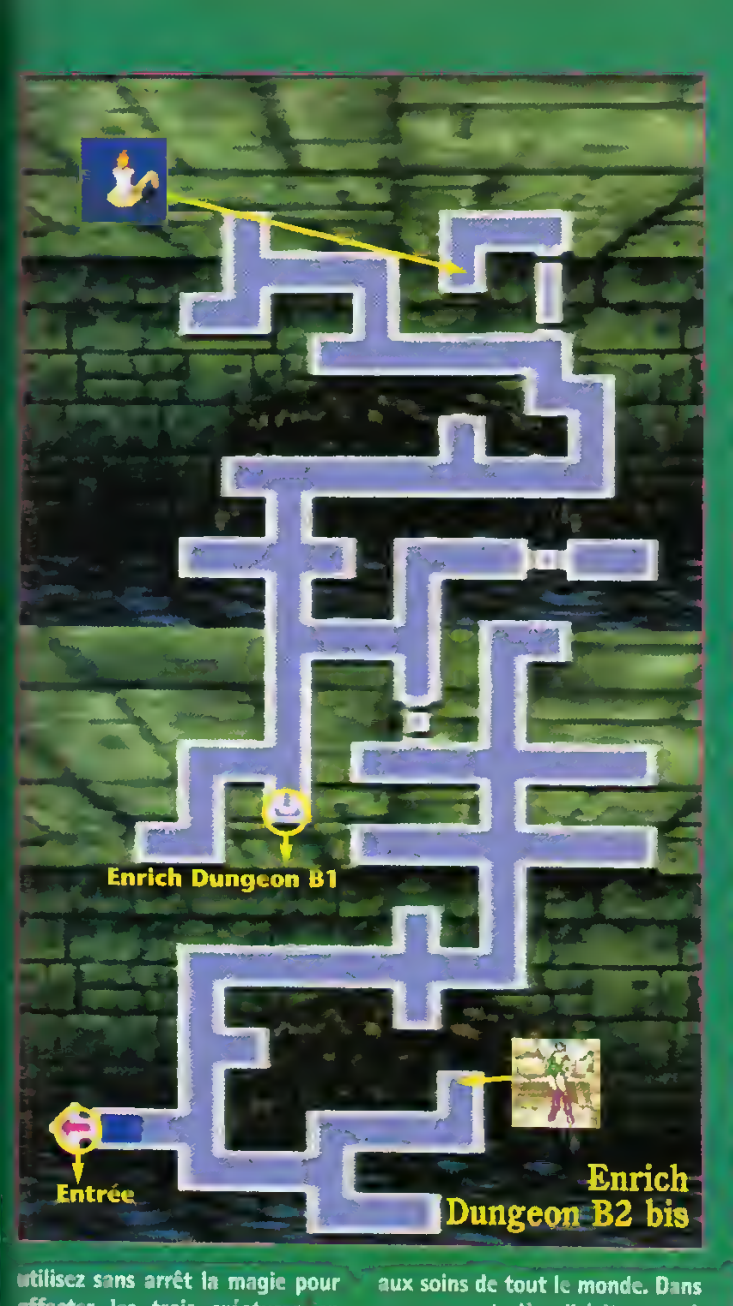
ESPÈCE	NOM	LIEU
INCUBUS	ASTER	ENRICH DUNGEON B2
PIXIE	LIME	ENRICH DUNGEON B1

2 Ces nouveaux sous-sols d'Enrich, sans difficulté majeure, renferment deux passages secrets derrière lesquels ont été domiciliés un incubus et une Pixie. Enfin, une espèce d'ascenseur vous permet d'atteindre dans la salle du trône.

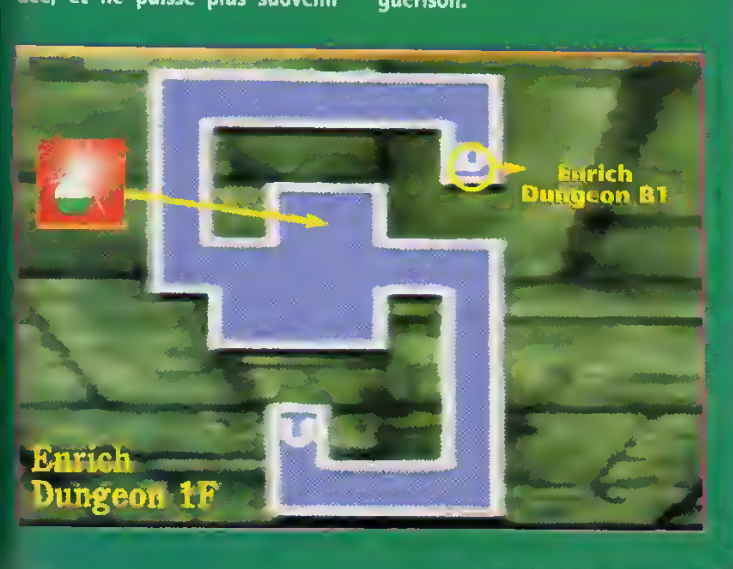
3 L'heure de la confrontation avec Rilix a sonné. Dans un premier temps, vous devez affronter deux esprits. Une fois qu'ils sont éliminés, Rilix doit alors se mêler personnellement au combat en compagnie de deux nouveaux esprits d'une puissance identique aux précédents. Durant ce combat







utilisez sans arrêt la magie pour affecter les trois créatures en même temps. Il arrivera probablement que Melody soit débordée, et ne puisse plus subvenir aux soins de tout le monde. Dans ces moments-là, n'hésitez pas à sacrifier un tour de combat pour absorber potions et herbes de guérison.



PERSONNAGE CACHÉ

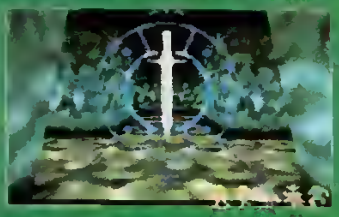
Après la liesse organisée suite à votre victoire, parlez un peu à tout le monde. Désormais, une route permet d'accéder directement à Desire Village, mais avant de vous y rendre, faites un détour par Far East Village. Là, retournez voir le maître et discutez avec lui à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il vous parle de Duyle. Cette fois, rendez-vous à Desire Village. Vous remarquez alors que dans l'angle nord-est se trouve un arbre qui n'y était pas lors de votre dernier passage. Utilisez la commande « Search » pour découvrir Duyle qui se joindra alors à vous.

WEST SHRINE

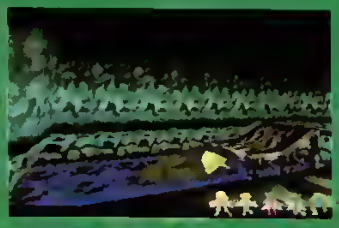
FARFADETS : 3

ESPÈCE	NOM	LIEU
PIXIE	PEAR	WEST SHRINE 1F EAST SIDE
FAIRY	SISAL	WEST SHRINE 1F WEST SIDE
INCUBUS	ADONIS	WEST SHRINE 2F

1 Pour franchir la barrière magique du temple, utilisez l'épée sacrée à l'aide de la commande « Use ». Allez au premier coffre et prenez la nourriture pour tortue. Gagnez le niveau supérieur.



2 Donnez la nourriture à la tortue en échange de quoi elle accepte de vous servir d'embarcation (certains murs dotés d'une texture différente peuvent être défoncés en courant). Descendez à l'étage inférieur et gagnez le secteur 1F West Side.

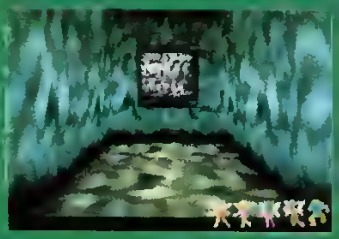


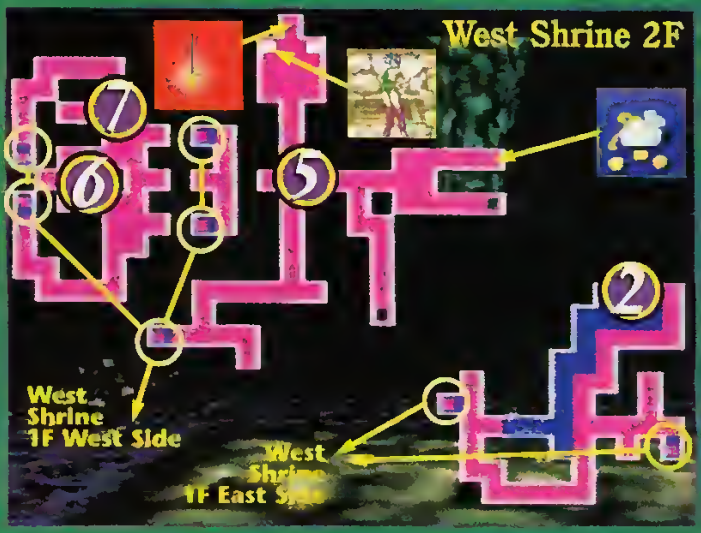
3 Reportez-vous au plan pour prendre connaissance de l'itinéraire. Récupérez un lingot de mythril et un sachet de nourriture pour tortue. Retournez ensuite à l'embarcadère situé à proximité des ponts où ont eu lieu les agressions répétées des tentacules.

4 Nourrissez cette nouvelle tortue avant d'effectuer une petite traversée.

5 Dans ce secteur, il y a une série de murs à défoncer. Avant de sauter au niveau inférieur, prenez une nouvelle fois la nourriture pour tortue.

6 **7** Commencez par lire la plaque gravée. À proximité, se trouve un mur ébréché que vous pourrez alors défoncer. Emparez-vous de l'Eye of Truth. Rejoignez ensuite l'embarcadère n° 4, et explorez le secteur ignoré précédemment.





8 Donnez à manger à cette tortue. Au cours de votre croisière, vous serez amené à choisir une direction. Prenez toujours à droite !

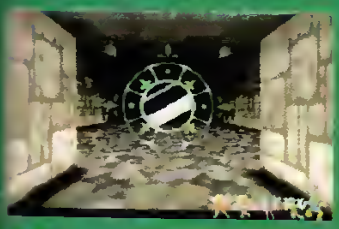
9 Utilisez l'Eye of Truth pour faire apparaître un pont au bout duquel vous rencontrerez le boss du sanctuaire. Constituez votre groupe avec Arthur et Rodi qui lanceront des sorts offensifs, et Melody et Akane pour les batteries de sorts de soins. Lorsque vous serez venu à bout des tentacules, remplacez Akane et Rodi par Basso et Doyle ; Melody pourra s'occuper seule des soins. Au terme du combat, Lisa rejoint le groupe. Prenez le miroir sacré et la bouffe pour tortue puis rejoignez l'entrée à l'aide du sort « Escape ». Il vous restera ainsi une dose de nourriture pour la tortue située face à l'entrée, permettant d'obtenir une armure.

EAST SHRINE

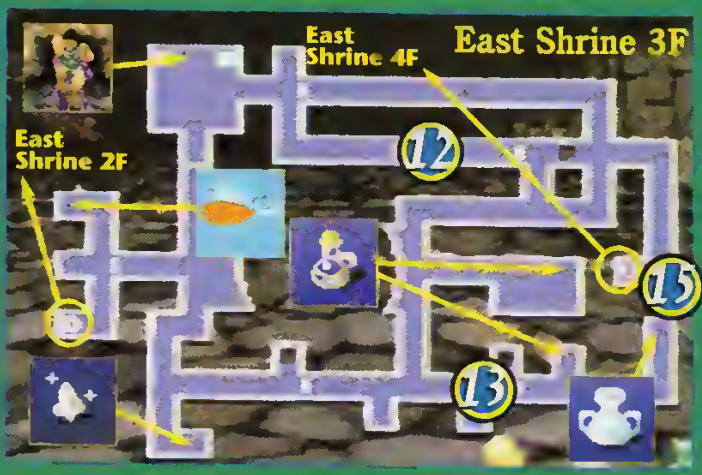
FARFADETS : 3

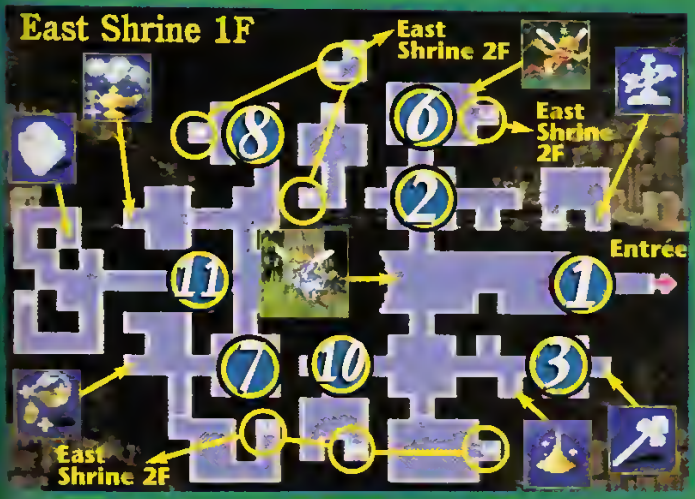
ESPÈCE	NOM	LIEU
FAIRY	MIMOSA	EAST SHRINE 1F
PIXIE	PLUM	EAST SHRINE 1F
LEPRECHAUN	SOLO	EAST SHRINE 3F

1 Utilisez le miroir sacré pour supprimer la barrière magique protégeant l'entrée.



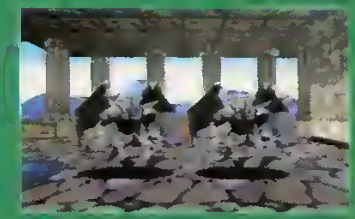
2 En faisant des allers-retours sur la case centrale de cette pièce, vous rencontrerez régulièrement ce monstre. En le tuant (ce n'est pas une mince affaire), vous gagnerez 3 333 points d'expérience. Il semble que seul le sort « Madness » de Rodi soit en mesure de l'immobiliser suffisamment longtemps pour le tuer, avant qu'il ne prenne la fuite.





3 Ramassez le Cristal Rod et conservez-le précieusement.

4 Deux gargouilles occupent cette salle. Pas très difficiles à vaincre, ces dernières gardent une bougie de vie.



5 Sautez dans le trou pour atteindre une zone inaccessible par un autre moyen. Un coffre renferme le Cristal Scale, à conserver également.

6 Dans cette pièce, vous trouverez une Pixie dissimulée dans la flaque d'eau, au pied de l'escalier.

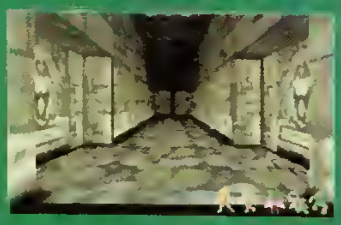
7 Deux nouvelles gargouilles gardent le passage.

8 Accédez au niveau East Shrine par cet escalier.

9 Sautez dans le trou pour rejoindre une salle défendue par des gargouilles. Après les avoir vaincues, placez le Cristal Guard sur la statue de femme.

10 Placez le Cristal Red dans les bras de la statue.

11 Positionnez le Cristal Eye et le Cristal Scale sur les deux statues. Montez au troisième étage, en continuant au tour du couloir.



12 Franchissez la succession de portes en courant. Arrêtez-vous juste après la troisième afin d'éviter une trappe qui vous ramènerait au niveau inférieur.

13 Avancez sur la dalle commandant l'ouverture de la porte en marchant en crabe (bouton B). Lorsque vous aurez effectué un quart de tour sur la dalle suivante, marchez normalement cette fois. Récupérez ensuite le Cristal Jug.

14 Descendez au second étage et remplissez le Cristal Jug d'eau de vie à l'aide de la commande « Use ». Vous pouvez également boire afin de restaurer les points de vie des personnages.

15 Montez au dernier étage. Dans la seule et unique pièce se trouve le boss – utilisez

le Cristal Jug afin d'animer le monstre. Dans un premier temps, employez les lanceurs de sorts. Lorsque vous serez venu à bout des tentacules, remplacez les magiciens par les cogneurs qui achèveront le travail. Récupérez ensuite le Holy Pendant.

MIRAGE VILLAGE

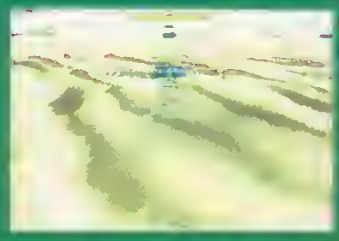
1 Après avoir visité les trois sanctuaires, rendez-vous au château Enrich, et allez voir le roi et son conseiller. Ensuite, sortez et prenez la porte

à l'extrême droite du hall. Vous atteignez un sous-sol où se trouve une porte menant à un univers parallèle. Pour l'activer, placez l'épée sacrée, le miroir et le pendentif, et franchissez la porte.

2 Vous voici sur une vaste étendue désertique. Au loin, on distingue un

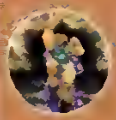
village où vous pourrez acheter du matériel pour vos personnages. Et sur le mur du moulin, vous découvrirez une Succubus.

3 Quittez le village et dirigez-vous vers la tour. En cherchant la case située avant la première plaque gravée, vous trouverez Stilt,



l'avant-dernier Farfadet. (un Leprechaun).

FARFADETS : 2

	ESPÈCE	NOM	LIEU
	LEPRECHAUN	STILT	MIRAGE VILLAGE (EXTÉRIEUR)
	SUCCUBUS	VIOLA	MIRAGE VILLAGE

ILLUSION TOWER

Pour faire apparaître la tour, vous devez résoudre un petit casse-tête. Approchez-vous de la plaque A par le sud. Arrêtez-vous une case avant, regardez vers l'ouest et avancez, en crabe, sur la plaque. Pour la plaque B, effectuez la même opération en faisant toujours face à l'ouest mais en arrivant par le nord. Pour la plaque C enfin, regardez vers l'est et marchez à reculons sur la plaque. La tour est maintenant matérialisée.

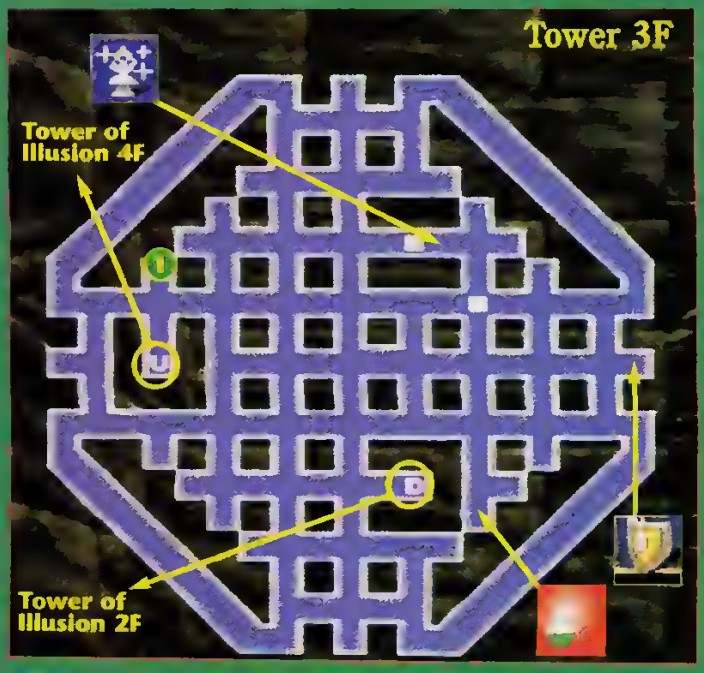
FARFADETS : 4

	ESPÈCE	NOM	LIEU
	INCUBUS	CROTON	TOWER OF ILLUSION 1F
	SUCCUBUS	LUNARIA	TOWER OF ILLUSION 1F
	FAIRY	PRIMROSE	TOWER OF ILLUSION 4F
	LEPRECHAUN	ERIC	TOWER OF ILLUSION 5F

1 Dans ce premier niveau, de nombreux tapis roulants à sens unique occupent le sol. Leur direction peut être inversée en actionnant les leviers répartis un peu partout.

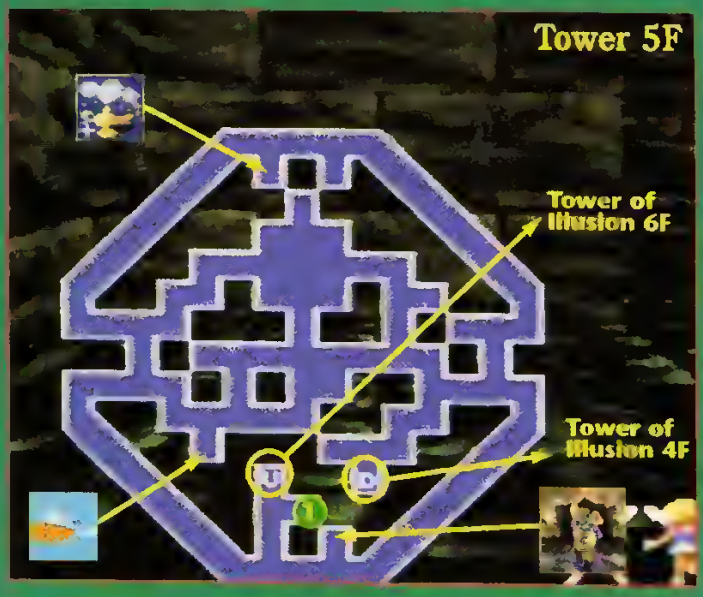
2 Récupérez le Lunar Shard et montez au troisième niveau. Lorsque vous avez le Solar Shard, cette fois, placez-le là où se trouvait le Lunar Shard. Vous pourrez alors accéder à l'ensemble des zones inondées.

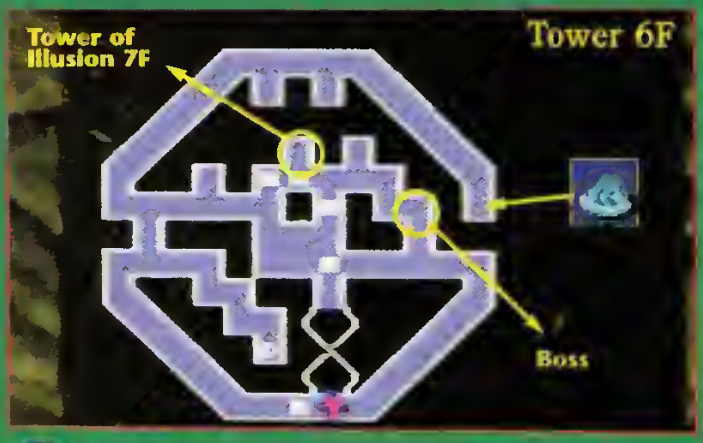
3 Ce troisième étage est jalonné de dalles pivotantes. En marchant dessus, vous effectuerez une rotation équivalente à un trois-quarts de tour.
En jetant un œil régulièrement sur le plan, vous pourrez gagner le niveau Tower 4F après avoir actionné un levier.



4 Ce niveau est truffé de portes s'ouvrant à distance, lorsque vous marchez sur les dalles commandant leur ouverture respective. Comme pour les autres niveaux, actionnez le levier pour faire apparaître l'escalier vers le niveau supérieur.

5 Rien de particulier à faire, si ce n'est poser le Lunar Shard au centre de la pièce carrée, et actionner le levier de l'escalier.



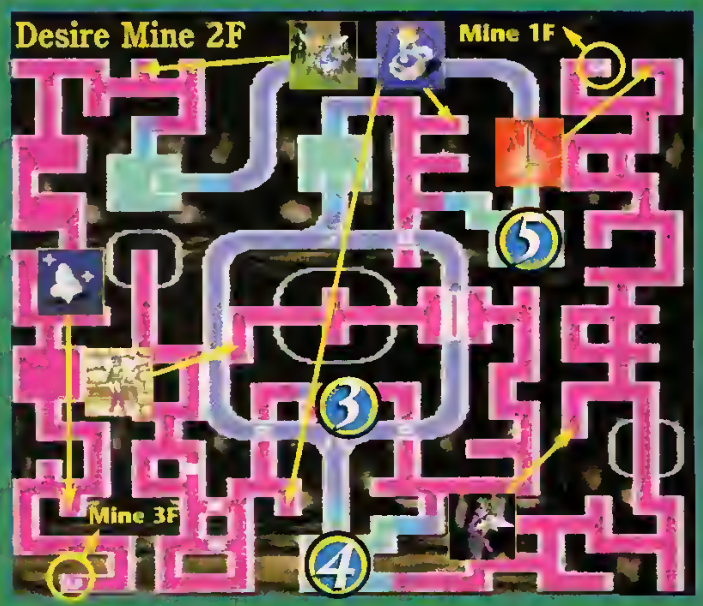


Après avoir récupéré le Solar Shard, descendez au deuxième étage pour le placer là où vous avez trouvé le Lunar Shard. Empruntez le passage en spirale au nord du niveau 2 pour rejoindre le niveau 5, côté plafond.
Au niveau 6, prenez (une fois) le passage en spirale pour vous retrouver côté sol. Un peu après, vous êtes confronté à un boss. Deux coqueurs secondes par Akane et Melody, doivent en venir à bout. Empruntez enfin le téléporteur qui vous conduira au niveau 7, cadre d'une cérémonie à laquelle vous participerez.

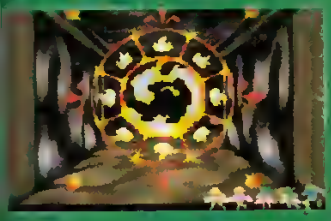
DESIRE MINE 2

FARFADETS : 4

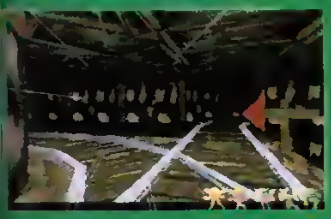
ESPÈCE	NOM	LIEU
SUCCUBUS	NATASHA	DESIRE MINE 2F
INCUBUS	BORIS	DESIRE MINE 2F
FAIRY	CLYDE	DESIRE MINE 2F
PIXIE	BALDRIC	DESIRE MINE 3F



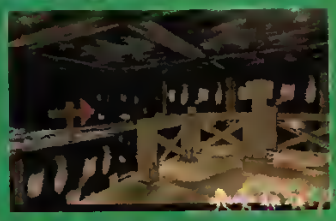
1 Retournez à Desire Mine et allez jusqu'à la galerie bloquée par une barrière magique. Pour la détruire, utilisez le sort « Inferno » d'Arthur.



2 Après avoir vaincu le monstre caché dans le wagonnet, grimpez dedans pour gagner un nouveau secteur.



3 7 Abaissez le levier afin de modifier l'aiguillage de la voie ferrée.



4 5 6 Utilisez une nouvelle fois un wagonnet.

8 Ce dernier voyage en wagonnet vous conduit à Godspeak.

GODSPEAK

Nous voici au terme de cette aventure, où vous allez devoir livrer les deux batailles les plus difficiles. La première contre Rilix, entouré de deux énormes démons. Composez un groupe comprenant Arthur, Melody, Forte et Akane. Arthur utilisera le sort « Inferno » et Forte le sort « Lightning ». Dans le même temps, Akane lancera « Prayer » à chaque tour, tandis que Melody lancera « Restore » sur tous les personnages. Une fois venu à bout des deux démons, renoncez à Akane et Forte, et sélectionnez Lisa et Basin. Il va de soit qu'à leur arrivée, Melody jettera sur chacun d'eux le sort « Restore ».

Rilix vaincu, vous devez affronter Panzer dans un combat similaire. Utilisez les « Holy Rain » et « Light of Hope » pour restaurer les points de vie et de magie, et répétez la procédure précédemment employée.

À l'issue de ces combats (au final indécis), vous pourrez apprécier les petites surprises réservées pour la fin.

Wolfen

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE !!!

DINO GOTCHI

FORMULA 97

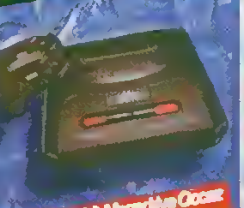
FIGTTING FORCE

JURASSIC PARK 2

FINAL FANTASY 7

Console SuperNintendo Occaz + + 1 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 199 F

JOYPAD D'ORIGINE	59 F	NBA JAM	99 F	JURASSIC PARK PART 2	149 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F
		TINY TOON	99 F	NBA JAM T.E	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
STARWING	99 F	ANOTHER WORLD	99 F	DRAGON	149 F	CANNON FODDER	199 F
STREET FIGHTER 2	59 F	LEMMINGS	99 F	TRUE LIES	149 F	BLACK HAWK	199 F
BLAZING SKIES	99 F	MAGIC SWORD	99 F	F ZERO	149 F	BOOGERMAN	199 F
DINO DINI SOCCER	99 F	TECMOBABASKETBALL	99 F	STREET RACER	149 F	ASTERIX ET OBELIX	199 F
SPIDERMAN X MEN	99 F	PUNCH OUT	99 F	SUPER METROID	149 F	SECRET OF MANA	199 F
GHOULS 'N GHOST	99 F	AXELAY	149 F	INDIANA JONES	149 F	NIGEL MANSELL	199 F
SUPER ALESTE	99 F	LEGEND	149 F	ERIC CANTONA	149 F	BATMAN AND ROBIN	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	MYSTIC QUEST	149 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
STREETFIGHTER2TURBO	99 F	GOOF TROOP	149 F	MR NUTZ	149 F	ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
STAR WARS	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	EARTH WORM JIM 2	149 F	PGA TOUR GOLF 95	249 F
PILOTWINGS	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	SYNDICATE	149 F	MICRO MACHINES 2	249 F
ROAD RUNNER	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ZELDA	149 F	SECRET OF EVERMORE	249 F
BATMAN RETURNS	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	FLASHBACK	149 F	STAR SOCCER DELUXE	299 F
ADDAMS FAMILY	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	LES SCHTROUMPFS	149 F	DONKEY KONG 3	349 F
		EQUINOX	149 F	LE ROI LION	149 F		



Console SEGA Megadrive Occaz + + 2 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 199 F

JOYPAD 6 BOUTONS	79F	ALIEN STORM	69 F	CALIFORNIAGAMES	99 F	ALADDIN	149 F
JOYPAD O' ORIGINE	39 F	FIFA SOCCER	69 F	GLOBALGLADIATORS	99 F	NBA JAM T.E	149 F
SONIC	39 F	NBA JAM	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	FLASHBACK	149 F
STREETOFRAGE	49 F	TAZ MANIA	69 F	SHAQ FU	99 F	MR NUTZ	149 F
AQUATICGAMES	69 F	ALISIA DRAGOON	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	JUNGLESTRIKE	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	WORLDCUPITALIA90	69 F	POWER RANGERS	99 F	MONACO GP 2	149 F
GYNOUGS	69 F	DECAP ATTACK	69 F	MEGAGAME1	149 F	LE ROI LION	149 F
HANG ON	69 F	TALESPIN	69 F	MEGA GAMES 2	145 F	URBAN STRIKE	149 F
MONACO GP	69 F	MORTAL KOMBAT	99 F	STREET FIGHTER 2	149 F	LAND STALKER	149 F
TAZMANIA	69 F	RISEOFTHE ROBOTS	99 F	NBA LIVE 95	149 F	LALEGENDEDE THOR	149 F
SPIDERMAN	69 F	TERMINATOR 2	99 F	F22INTERCEPTOR	149 F	LIGHT CRUSADER	149 F
COOL SPOT	69 F	THUNDERFORCE2	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F	NBA LIVE 96	149 F
JURASSIC PARK	69 F	GRANDSLAMTENNIS	99 F	DESERT STRIKE	149 F	SOLEIL	149 F
JAMES POND 2	69 F	QUACKSHOT	99 F	SONIC SPINBALL	149 F	F1	199 F
ASTERIX	69 F	SONIC 2	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
KID CAMELEON	69 F	WORLDOF ILLUSION	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F	VIRTUA RACING	199 F
		MERCS	99 F	SONICANDKNUCLES	149 F		

Console GameBoy + Tetris : 179 F

GAME BOY + TETRIS	179 F	NEMESIS	99 F
		DOUBLE DRAGON 2	69 F
MARIO LAND	69 F	WRESTLEMANIA	99 F
GREMLINS 2	69 F	KIRBY DREAM LAND	99 F
ROBOCOP	69 F	PRINCE VAILLANT	99 F
NAVY STEELS	69 F	MEGAMAN 2	99 F
DUCKTALES	69 F	TRACK MEET	99 F
WORLD CUP	69 F	BALLOON KID	99 F
NBA JAM	69 F	KIRBY 'S DREAM LAND	99 F
FORTRESS OF FEAR	99 F	LOONEY TUNES	99 F
JUDGE DREDD	99 F	MYSTIC QUEST	129 F
DR FRANKEN	99 F	ZELDA	129 F
DENIS LA MALICE	99 F	EARTH WORM JIM	129 F
MARIO LAND 2	99 F	DONKEY KONG	129 F
GAUNTLET 2	69 F	ALADDIN	129 F
CASTLEVANIA 2	99 F	SIDE POCKET	129 F
DR MARIO	99 F	SAMOURAI SHODOWN	149 F

Console GameGear + Columns : 299 F

GAME GEAR + COLUMNS	269 F	PHANTOM 2040	69 F
		SONIC SPINBALL	99 F
SONIC	69 F	TOM AND JERRY	99 F
SHINOBI	69 F	DR ROBOTNIK	69 F
PUTT AND PUTTER	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	69 F
DEVILISH	69 F	DONALD DUCK 2	99 F
MONACO GP	69 F	WONDERBOY	99 F
AERIAL ASSAULT	69 F	AXE BATTLER	99 F
F-1 WORLD CHAMPION	69 F	ASTERIX	99 F
BATMAN RETURNS	69 F	TERMINATOR	99 F
CHUCK ROCK	69 F	SUPER COLUMNS	99 F
NINJA GAIDEN	69 F	STREET OF RAGE	99 F
G-LOC AIR BATTLE	69 F	PUTT AND PUTTER	69 F
KICK OFF	69 F	BATMAN RETURNS	99 F
PSYCHIC WORLD	69 F	WIMBLEDON	99 F
PREDATOR 2	69 F	WOODY POP	99 F
CRYSTAL WARRIORS	99 F	MONACO GP 2	129 F

Le Spécialiste Du Jeu Vidéo
Depuis plus de 4 ans !!!
- PLAYSTATION - SATURN -
- SUPER NINTENDO - MEGADRIVE -

Les Magasins STOCK GAMES sont ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00

Retrouvez nous sur INTERNET !!!
http:/www.dualnet.com/stockgames

Nouveau Serveur sur Minitel !!!
3615 STOCK GAMES
Catalogue de jeu, Nouveautés, Tips...

PARAPPA RAP

NUCLEAR STRIKE

MONSTER TRUCKS

RAPID RACER

HEXEN 64

ISS 64

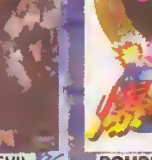
RAY TRACER

V-RALLY

ISS PRO

BUST A MOVE 2

RESIDENT EVIL



BOMBER MAN 64

NBA HANG TIME

GOLDEN EYE

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! Modification FR/US/JAP : 199 Frs - REPARATION : 300 Frs

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	799 F	EXTREME PINBALL	199 F	NOVA STORM	99 F	STAR GLADIATOR	199 F
JOYPAD PSX	99 F	EXTREME GAMES	149 F	NEED FOR SPEED	149 F	STARBLADE	149 F
ACTIVA SOCCER	99 F	FADE TO BLACK	149 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	STREET FIGHTER ALPHA	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	149 F	FIFA SOCCER 96	99 F	OLYMPIC GAMES	199 F	STRIKER 96	99 F
AGILE WARRIOR	149 F	FIFA SOCCER 97	149 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	STREET RACER	199 F
AIR COMBAT	99 F	FIRE STORM	149 F	PANDEMONIUM	199 F	T-LED	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F	GALAXY FIGHT	149 F	PARODIUS	199 F	TOSHINDEN	99 F
A.I.V.EVOLUTION	249 F	GALAXY FIGHT	149 F	PGA TOUR GOLF 96	199 F	TOSHINDEN 2	149 F
ALONE IN THE DARK	149 F	GEX	199 F	PGA TOUR GOLF 97	199 F	TEKKEN 2	249 F
ASSAULT RIGS	99 F	GOAL STORM	149 F	PHILOSOMA	149 F	TEKKEN	99 F
BEST A MOVE 2	99 F	GUNSHIP	199 F	POWER SERVE	149 F	TOTAL ECLIPSE	149 F
BURNING ROAD	199 F	HEBEREKE POPOITTO	199 F	PRIMAL RAGE	149 F	TOTAL NBA 97	199 F
CHRONICLES	99 F	HI OCTANE	99 F	PRO PINBALL	199 F	TOMB RAIDER	199 F
CYBERSLED	149 F	IMPACT RACING	149 F	RADEN PROJECT	149 F	TRACK AND FIELD	199 F
CYBERSPEED	99 F	JOHNNY BAZOOKATONE	99 F	RAYMAN	199 F	TUNNEL B1	149 F
CRASH BANDICOOT	199 F	JUMPING FLASH	149 F	RESIDENT EVIL	149 F	TWISTED METAL	149 F
CHEVALIER DE BASHOMET	199 F	KILEAK THE BLOOD	99 F	RESURRECTION 2	149 F	VIEW POINT	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F	KRAZY IVAN	99 F	FORMULA ONE	199 F	WIPE OUT 2097	199 F
DEATHMASK	149 F	LA CITE DES ENFANTS PERDUS	249 F	RIDGE RACER	99 F	WING COMMANDER 3	149 F
DESCENT	149 F	LEMMINGS 3D	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	199 F	WIPE OUT	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	LONG SOLDIER	149 F	ROAD RAGE	199 F	WORLD CUP GOLF	199 F
DISCWORLD	149 F	MAGIC CARPET	149 F	SOUL FIRE	199 F	WRESTLEMANIA	149 F
DE HARD TRILOGY	199 F	MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	EXTREME GAMES	199 F	X COM ENEMY UNKNOWN	199 F
DOOM	149 F	MORTAL KOMBAT 3	149 F	SHELL SHOCK	99 F	ZERO DIVIDE	149 F
		NBA IN THE ZONE	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	149 F		
		NFL GAME DAY	199 F	SLAM N JAM 96	149 F		
		NBA JAM T.E	149 F	SPACE HULK	199 F		

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	599 F	DIGITAL PINBALL	199 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	TRUE PINBALL	249 F
CARTE MPEG	649 F	DISCWORLD	199 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
CABLE PERITEL	149 F	EURO 96 ENGLAND	149 F	PANZER DRAGON	149 F	VICTORY BOXING	149 F
ADAPTATEUR JEU JAPUS	99 F	EXHUMED	249 F	PANZER DRAGON 2	249 F	VICTORY GOAL	149 F
ALIEN TRILOGY	199 F	GUARDIAN HEROES	199 F	PARODIUS	199 F	VIRTUA COP + GUN	249 F
AMOK	199 F	GUN GRIFFON	199 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F	VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F	HANG ON GP 95	149 F	RAYMAN	199 F	VIRTUA COP	149 F
ATHLETE KINGS	249 F	HARD CORE 4X4	199 F	REVOLUTION X	149 F	VIRTUA FIGHTER	99 F
BUG	199 F	HEBEREKE POPOITO	199 F	RESURRECTION 2	149 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	HI OCTANE	149 F	ROBOTICA	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F	JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	SEGA RALLY	149 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F	LEGEND OF THOR	199 F	SHELL SHOCK	149 F	VIRTUA RACING	149 F
CYBER SPEEDWAY	149 F	LOADED	199 F	SHINOBI	149 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
THE D	149 F	MAGIC CARPET	149 F	SHINNING WISDOW	199 F	VIRTUAL ON	199 F
DAYTONA U.S.A	99 F	MANOIR DES AMES	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	149 F	WING ARMS	199 F
DAYTONA CHAMPIONSHIP	199 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	WIPE OUT	199 F
DIE HARD ARCADE	299 F	MYST	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	149 F	WORLD CUP GOLF	249 F
DIE HARD TRILOGY	299 F	MYSTARIA	199 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	249 F	WORMS	249 F
DEFCOM 5	199 F	NBA JAM T.E	149 F	STRIKER 96	199 F	WORLD WILDE SOCCER	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F	NEED FOR SPEED	249 F	TILT	199 F	WRESTLEMANIA	199 F
		NHL ALL STARS HOCKEY	149 F	THUNDERHAWK 2	199 F	X MEN	199 F
		NIGHT SANS PADDLE	199 F	TOMB RAIDER	199 F		
		NIGHT PLUS PADDLE	299 F	TITAN WARS	199 F		

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console NINTENDO 64 + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 999 F

JOYPAD D' ORIGINE N64	199 F
MEMORY CARD N64 256K	99 F
VIBREUR N64	149 F
PILOTWINGS	449 F
MARIO 64	399 F
WAVE RACE 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
I.S.S PRO	479 F
KILLER INSTINCT	479 F
BLAST CORPS	479 F
3D HOCKEY	479 F
TUROK	479 F
LYLAT WARS+VIBREUR	499 F
MULTI RACING CHAMP.	499 F

Les jeux présentés ci-dessus sont neufs.

L' ECHANGE
Votre jeu contre un autre pour un jeu de même valeur et sur une même console.
*Offre valable suivant les disponibilités.
*Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS
VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE -
* pour plus d'info, contacter [illegible] au 01.44.07.04.61

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
[illegible] Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CDROM
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24 NEW

STOCK GAMES RIVOLI
32 Rue de Rivoli
75004 Paris
Tel: A VENIR

STOCK GAMES ANTONY
[illegible] Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B
Tel: 01 46 740 300 NEW

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64 NEW

STOCK GAMES BELLEVILLE
100 Bd Belleville
75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

STOCK GAMES II NANTES
" RAYON MANGA "
[illegible] Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 63 12 NEW

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10 NEW

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 84

STOCK GAMES REPUBLIQUE
[illegible] Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 70 45

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
[illegible] Rue de Paris 78100 St Germain Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES BOULOGNE
119 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 10 92

STOCK GAMES VERSAILLES
[illegible] Com Les Manèges 78000 Versailles
[illegible] 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 39 92

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 56 06

STOCK GAMES METZ
30 en Fournirue
6700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13008 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 46 13 14 NEW

STOCK GAMES REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

Le meilleur choix *100.000* jeux, les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleura prix !!!

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 44 07 04 61

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F*	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
COOE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE
0 MANDAT LETTRE
0 Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

Salut les champs

Votre participation à la rubrique a été plutôt moyenne, ce mois-ci, et ce malgré l'arrivée de la N64. Cette dernière prenant pas mal de place, j'ai encore du trapper quelques titres « institutionnels ».
Comme vous le savez sans doute, la finale pour l'attribution de la Porsche Boxter (où deux d'entre vous étaient présents) s'est déroulée début octobre. Vous pouvez lire le compte-rendu de cette soirée mémorable en page 32 des Stop Info.
Enfin, il vous reste quelques jours pour participer au défi Wave Race. Et vu que certains utilisent des moyens déloyaux, je vais dévoiler une astuce afin que tout le monde soit à égalité de chances !

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Eteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash.
Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

DARIUS BATTLE GAIDEN
1- [illegible]

DAYTONA USA (ADVANCED - NORMAL)
1- [illegible]
2- Baris DIBEK : 2' 52" 36
3- Edouard SAUNAL : 2' 52" 49
4- Sylvain AMBROISE : 2' 54" 28
5- Marc THILL : 2' 54" 46

DAYTONA USA (ADVANCED - TOUR)
1- [illegible]
2- Marc THILL : 41" 47
3- Sylvain AMBROISE : 41" 47
4- Olivier BONNET : 41" 81
5- Hugo BULTHE : 43" 21

DAYTONA USA (EXPERT - NORMAL)
1- [illegible]
2- Sylvain AMBROISE : 3' 09" 47
3- Eric CAUORON : 3' 12" 52

ERRATUM

Une petite erreur s'est glissée dans le texte du défi Wave Race proposé le mois dernier. La date limite des envois n'est pas le 12 décembre, mais le mercredi 12 novembre ! Autrement dit, ne traînez pas.

DAYTONA USA (EXPERT - TOUR)
1- [illegible]
2- Sylvain AMBROISE : 1' 30" 30

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)
1- [illegible]
2- Wolfen : 3' 18" 00
3- Chon : 3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE : 3' 21" 64

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE : 30" 68
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Chon : 31" 32
4- Wolfen : 31" 80

SEGA RALLY - ARCADE (1 TOUR)
1- Francis BENKHEDDA : 3' 17" 35
2- [illegible]
3- David GRELLIER : 3' 18" 56
4- Cedric TRAYE : 3' 19" 12
5- Laurent WOLNY : 3' 19" 43

SEGA RALLY - ARCADE (3 TOURS)
1- [illegible]
2- Francis BENKHEDDA : 9' 43" 74
3- David GRELLIER : 9' 45" 57
4- [illegible]
5- Benjamin ROSSI : 9' 46" 50

WIPEOUT - ARRIDOS IV
1- Francis GEISSERT : 2' 35" 4
2- [illegible]
3- Eric CAUORON : 2' 51" 3
4- Isabelle NEUMANN : 2' 54" 3
5- Christophe OTT : 2' 55" 4

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 50" 3
2- [illegible]
3- Eric CAUORON : 56" 1
4- Christophe OTT : 55" 6
5- [illegible]

WIPEOUT - SILVER STREAM
1- Francis GEISSERT : 2' 11" 7
2- [illegible]
3- [illegible]
4- Eric CAUORON : 2' 22" 1
5- [illegible]

WIPEOUT - SILVER STREAM (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 6
2- Eric CAUORON : 45" 1
3- Isabelle NEUMANN : [illegible]
4- Jean HOEPFNER : 45" 1
5- Christophe OTT : 47" 4

WIPEOUT - FIRESTAR
1- Francis GEISSERT : 2' 14" 3
2- Eric CAUORON : 2' 22" 7
3- [illegible]
4- [illegible]
5- [illegible]

MPEOUT - FIRESTAR (FASTEST LAP)

Francis GEISSERT :	43" 3
Eric CAUDRON :	45" 1
Fabiene NEUMANN :	[illegible]
Jean HOEPFNER :	[illegible]
Christophe OTT :	[illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 1)

Seamal TAHRADUI :	0" 65
Jordan TAHRADUI :	0" 65
Gwenael ROCHER :	0" 65
Frederic SALLEE :	0" 65
Jean-Sébastien BENOIT :	[illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 2)

[illegible] LAGREVOL :	[illegible]
Bertrand CEZARD :	2" 96
Francis GEISSERT :	3" 00
Frederic SALLEE :	3" 08
Gwénael ROCHER :	3" 25
Nicolas MICHAUX :	[illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 3)

Jean-Sébastien BENOIT :	[illegible]
Francis GEISSERT :	[illegible]
Noël DITTBERNER :	[illegible]
Gwenael ROCHER :	29" 65
Frederic SALLEE :	23" 76

BUST A MOVE 2 (ROUND 4)

Bertrand CEZARD :	1" 36
Francis GEISSERT :	1" 41
[illegible] LAGREVOL :	[illegible]
Karim BENDOUMA :	1" 55
Nicolas MICHAUX :	[illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 5)

[illegible] :	[illegible]
David le GARFF :	9" 30
Bertrand CEZARD :	10" 16
Jean-Sébastien BENOIT :	[illegible]
Terence DELAUNAY :	11" 20

BUST A MOVE 2 (ROUND 6)

Sylvain LAGREVOL :	[illegible]
Francis GEISSERT :	[illegible]
Bertrand CEZARD :	4" 38
Terence DELAUNAY :	4" 48
Frederic SALLEE :	4" 60

BUST A MOVE 2 (ROUND 7)

Francis GEISSERT :	8" 70
Sylvain LAGREVOL :	[illegible]
Bertrand CEZARD :	9" 40
Frederic SALLEE :	10" 11
Noël DITTBERNER :	10" 53

BUST A MOVE 2 (ROUND 8)

Francis GEISSERT :	4" 90
Wolfen :	12" 21
Frederic SALLEE :	22" 31
[illegible] :	[illegible]
Terence DELAUNAY :	24" 80

COOL BOARDERS - NOVICE/CHRONO

[illegible] :	1' 00" 786
Karim BENDOUMA :	1' 00" 825
[illegible] APRILE :	1' 00" 825
Thierry TRIALLOUX :	1' 00" 944
Michael PERRIN :	1' 01" 162

COOL BOARDERS - ADVANCED/CHRONO

1- Karim BENDOUMA :	1' 50" 523
2- Thierry TRIALLOUX :	1' 51" 276
3- [illegible] :	[illegible]
4- Benoît CANTIN :	1' 54" 562
5- Guillaume BARBET :	1' 55" 948

COOL BOARDERS - EXPERT/CHRONO

1- Karim BENDOUMA :	1' 52" 068
2- [illegible] :	[illegible]
3- Thierry TRIALLOUX :	1' 58" 720
4- Benoît CANTIN :	1' 59" 669
5- Michaël REMILIEN :	2' 01" 651

COOL BOARDERS - SPECIAL/CHRONO

1- Karim BENDOUMA :	2' 15" 234
2- Thierry TRIALLOUX :	2' 17" 966
3- Michaël REMILIEN :	2' 21" 807
4- [illegible] :	[illegible]
5- Michaël PERRIN :	2' 26" 282

DIE HARD TRILOGY (PIEGE DE CRISTAL)

1- [illegible] :	125 862 260
2- Guillaume BERTRAND :	10 682 900
3- Cédric COUHE :	10 043 455
4- [illegible] CHENEAU :	[illegible]
5- Bruno PERONNY :	9 321 392

SOUL BLADE (TIME ATTACK - ARCADE)

1- [illegible] :	27" 86
2- Kook PRINIOTAKIS :	31" 03
3- [illegible] :	[illegible]
4- Yoann VENTRIBOUT :	43" 99
5- Karim BENDOUMA :	44" 69

TEKKEN 2 (TIME ATTACK - ARCADE)

1- Laurent REMY :	1' 46" 24
2- Gwenaël ROCHER :	1' 59" 68
3- Carlos da SILVA :	2' 13" 50
4- [illegible] :	[illegible]
5- Antony MARTINS :	2' 31" 98

V-RALLY (TIME TRIAL - ES1 CORSE)

1- José BRANCE :	43" 60
2- Frédéric MANDET :	43" 88
3- Christophe CHEYROUX :	44" 80
4- Sébastien DEBARNOT :	48" 64
5- Jonathan GUILLER :	49" 64

V-RALLY (TIME TRIAL - ES2 INDONÉSIE)

1- José BRANCE :	[illegible]
2- Frédéric MANDET :	49" 36
3- Yohann DUVAL :	51" 12
4- Lionel VILLEMIN :	51" 60
5- Christophe CHEYROUX :	[illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES3 ESPAGNE)

1- Frédéric MANDET :	49" 16
2- José BRANCE :	50" 72
3- Christophe CHEYROUX :	[illegible]
4- Sébastien REMY :	53" 60
5- Julien BOISIAUD :	53" 84

V-RALLY (TIME TRIAL - ES4 ANGLETERRE)

1- José BRANCE :	[illegible]
2- Frédéric MANDET :	58" 04
3- Sébastien DEBARNOT :	1' 01" 16
4- Aurélien PARDON :	1' 03" 60
5- Lionel VILLEMIN :	1' 03" 88

V-RALLY (TIME TRIAL - MS1 SAFARI)

1- José BRANCE :	50" 40
2- Frédéric MANDET :	50" 76
3- Sébastien DEBARNOT :	53" 16
4- Aurélien PARDON :	54" 80
5- Christophe CHEYROUX :	55" 40

V-RALLY (TIME TRIAL - MS2 NOUVELLE ZELANDE)

1- Frédéric MANDET :	1' 02" 32
2- José BRANCE :	1' 04" 24
3- Sébastien DEBARNOT :	1' 05" 84
4- Julien BOISIAUD :	1' 07" 52
5- Yohann DUVAL :	1' 09" 24

V-RALLY (TIME TRIAL - MS3 ANGLETERRE)

1- Frédéric MANDET :	[illegible]
2- José BRANCE :	[illegible]
3- Sébastien DEBARNOT :	[illegible]
4- Julien BOISIAUD :	48" 04
5- Aurélien PARDON :	48" 40

V-RALLY (TIME TRIAL - MS4 CORSE)

1- Frédéric MANDET :	45" 04
2- José BRANCE :	[illegible]
3- Guillaume BERTRAND :	48" 18
4- Christophe CHEYROUX :	[illegible]
5- Julien BOISIAUD :	48" 52

V-RALLY (TIME TRIAL - MS5 INDONÉSIE)

1- Frédéric MANDET :	[illegible]
2- José BRANCE :	[illegible]
3- Daniel BRUNO :	56" 60
4- [illegible] :	[illegible]
5- Guillaume BERTRAND :	57" 36
3- Sebastien REMY :	57" 48

V-RALLY (TIME TRIAL - MS6 ALPES)

1- José BRANCE :	59" 76
2- Frédéric MANDET :	1' 00" 20
3- Aurélien PARDON :	1' 03" 24
4- Sébastien DEBARNOT :	1' 04" 72
5- Christophe CHEYROUX :	1' 07" 36

V-RALLY (TIME TRIAL - XS1 CORSE)

1- José BRANCE :	1' 22" 76
2- Frédéric MANDET :	1' 23" 08
3- Sébastien DEBARNOT :	1' 29" 08
4- Guillaume BERTRAND :	1' 30" 48
5- Patrick PERONNY :	1' 31" 64

V-RALLY (TIME TRIAL - XS2 SUÈDE)

1- José BRANCE :	1' 03" 36
2- Frédéric MANDET :	[illegible]
3- Julien BOISIAUD :	1' 05" 76
4- Patrick PERONNY :	1' 06" 60
*- Guillaume BERTRAND :	1' 06" 60

V-RALLY (TIME TRIAL - XS3 ALPES)

1- José BRANCE :	56" 40
2- Frédéric MANDET :	[illegible]
3- Julien BOISIAUD :	1' 01" 40
4- Jonathan COURE :	[illegible]
5- Yohann DUVAL :	1' 03" 28
*- Sébastien DEBARNOT :	[illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS4 ESPAGNE)

1- José BRANCE :	1' 06" 00
2- Frédéric MANDET :	1' 07" 08
3- Sébastien DEBARNOT :	1' 09" 24
4- Aurélien PARDON :	1' 14" 08
5- Jonathan GUILLER :	1' 16" 16

V-RALLY (TIME TRIAL - XS5 NOUVELLE ZELANDE)

1- Frédéric MANDET :	1' 15" 20
2- José BRANCE :	1' 20" 64
3- Jérémy MARTIN :	[illegible]
4- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 92
5- Sébastien DEBARNOT :	[illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS6 SAFARI)

1- Frédéric MANDET :	57" 24
2- José BRANCE :	59" 72
3- Sébastien DEBARNOT :	1' 04" 76
4- Jonathan GUILLER :	[illegible]
5- Sebastien REMY :	1' 06" 44
*- Julien BOISIAUD :	1' 06" 44

V-RALLY (TIME TRIAL - XS7 SUÈDE)

1- Frédéric MANDET :	1' 09" 84
2- José BRANCE :	[illegible]
3- Guillaume BERTRAND :	1' 14" 16
4- Julien BOISIAUD :	1' 15" 00
5- Sebastien REMY :	1' 16" 04

V-RALLY (TIME TRIAL - XS8 ALPES)

1- José BRANCE :	[illegible]
2- Frédéric MANDET :	[illegible]
3- Yohann DUVAL :	1' 07" 16
4- Julien BOISIAUD :	1' 08" 92
5- Sébastien DEBARNOT :	[illegible]

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY)

1- Dave ZEPH :	1' 53" 37
2- Francis GEISSERT :	2' 11" 09
3- Francois LAMOUREUX :	2' 19" 81

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Dave ZEPH :	36" 67
2- Francis GEISSERT :	42" 08
3- Francois LAMOUREUX :	45" 79

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM)

1- Francis GEISSERT :	1' 41" 55
2- Francois LAMOUREUX :	1' 50" 02

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM) FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	33" 56
2- Francois LAMOUREUX :	36" 02

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH)

1- Francis GEISSERT :	1' 58" 71
2- Francois LAMOUREUX :	[illegible]

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH -FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Francois LAMOUREUX :	40" 61

MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT)

1- Francis GEISSERT :	2' 26" 45

MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	46" 34

MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE)

1- Francis GEISSERT :	3' 23" 72
2- Francois LAMOUREUX :	3' 28" 36

MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	1' 07" 39
2- Francois LAMOUREUX :	1' 09" 14

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND)

1- Francis GEISSERT :	2' 23" 98
2- Francois LAMOUREUX :	2' 30" 74

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	47" 73
2- Francois LAMOUREUX :	49" 72

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN)

1- Francis GEISSERT :	2' 21" 59
2- Francois LAMOUREUX :	2' 23" 92

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Francois LAMOUREUX :	47" 71

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 32" 42
2- Francois LAMOUREUX : 37" 46

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM)
1- Francis GEISSERT : 5' 07" 03
2- Francois LAMOUREUX : 5' 17" 95

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 1' 41" 15
2- Francois LAMOUREUX : 1' 45" 33

MARIO KART 64 (SHEBERT LAND)
1- Francis GEISSERT : 2' 17" 39
2- Francois LAMOUREUX : 2' 29" 57

MARIO KART 64 (SHEBERT LAND - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 45" 30
2- Francois LAMOUREUX : 48" 40

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY)
1- Francis GEISSERT : 3' 22" 17
2- Francois LAMOUREUX : 3' 26" 38

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 1' 06" 79
2- Francois LAMOUREUX : 1' 09" 01

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE)
1- Francis GEISSERT : 2' 38" 01
2- Francois LAMOUREUX : 2' 49" 43

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 52" 20
2- Francois LAMOUREUX : 54" 28

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY)
1- Francois LAMOUREUX : 3' 01" 86
2- Francis GEISSERT : 3' 02" 98

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY - FASTEST LAP)
1- Francois LAMOUREUX : 57" 70
2- Francis GEISSERT : 59" 79

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY)
1- Francis GEISSERT : 2' 42" 22
2- Francois LAMOUREUX : 2' 46" 04

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 32
2- Francois LAMOUREUX : 54" 03

MARIO KART 64 (BANSHEE BOARDWALK)
1- Francis GEISSERT : 2' 28" 85
2- Francois LAMOUREUX : 2' 36" 84

MARIO KART 64 (BANSHEE BOARDWALK - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 49" 52
2- Francois LAMOUREUX : 51" 99

MARIO KART 64 (RAINBOW ROAD)
1- Francis GEISSERT : 6' 46" 60
2- Francois LAMOUREUX : 7' 07" 91

MARIO KART 64 (RAINBOW ROAD - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]

TUROK (TIME CHALLENGE)
1- Henry ROLAND : [illegible]

WAVE RACE (DOLPHIN PARK - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Wolfen : [illegible]

WAVE RACE (SUNNY BEACH)
1- Nicolas MAROTEL : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]
3- Francis GEISSERT : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Lionel REYERO : [illegible]

WAVE RACE (SUNNY BEACH - FASTEST LAP)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Nicolas MAROTEL : [illegible]
3- Francis GEISSERT : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Lionel REYERO : [illegible]

WAVE RACE (SUNNY BEACH - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]
3- John BORG : [illegible]
4- Wolfen : [illegible]
5- Nicolas MAROTEL : [illegible]

WAVE RACE (SUNSET BAY)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Lionel REYERO : [illegible]

WAVE RACE (SUNSET BAY - FASTEST LAP)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Lionel REYERO : [illegible]

WAVE RACE (SUNSET BAY - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- John BORG : [illegible]
3- Francois LAMOUREUX : [illegible]
4- Nicolas MAROTEL : [illegible]
5- Wolfen : [illegible]

WAVE RACE (DRAKE LAKE)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- Lionel REYERO : [illegible]
5- John BORG : [illegible]

WAVE RACE (DRAKE LAKE - FASTEST LAP)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- Lionel REYERO : [illegible]
5- John BORG : [illegible]

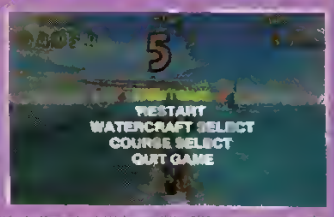
WAVE RACE (DRAKE LAKE - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- John BORG : [illegible]
3- Francois LAMOUREUX : [illegible]
4- Nicolas MAROTEL : [illegible]
5- Francis GEISSERT : [illegible]

WAVE RACE (MARINE FORTRESS)
1- Francois LAMOUREUX : 1' 43" 350
2- Francis GEISSERT : 1' 45" 387
3- John BORG : 1' 43" 915
4- Lionel REYERO : 1' 46" 664
5- Nicolas MAROTEL : 1' 55" 037

TEV exceptionnel

Wave Race N64
Triche en mode Stunts
Bubu

Lorsque vous faites un saut sur une vague ou un tremplin, appuyez sur la touche Start juste avant l'amérissage. Paradoxalement, votre saut ne sera pas noté. Continuez en répétant la procedure lors de chaque saut. En franchissant la ligne d'arrivée surprise ! votre score sera crédité d'une avalanche de points.



WAVE RACE (MARINE FORTRESS - FASTEST LAP)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Francois LAMOUREUX : [illegible]
4- Lionel REYERO : [illegible]
5- Nicolas MAROTEL : [illegible]

WAVE RACE (MARINE FORTRESS - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- John BORG : 31 266
3- Nicolas MAROTEL : 27 170
4- Wolfen : 26 975
5- Francois LAMOUREUX : 25 340
6- Chao : 12 554

WAVE RACE (PORT BLUE)
1- Francis GEISSERT : 1' 52" 927
2- Francois LAMOUREUX : 1' 53" 034
3- John BORG : 1' 53" 408
4- Nicolas MAROTEL : 1' 53" 921
5- Lionel REYERO : 1' 57" 423

WAVE RACE (PORT BLUE - FASTEST LAP)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : 35" 542
3- John BORG : 35" 714
4- Francis GEISSERT : 36" 302
5- Nicolas MAROTEL : 36" 844

WAVE RACE (PORT BLUE - STUNT)
1- Lionel REYERO : 40 870
2- John BORG : 31 881
3- Francois LAMOUREUX : 28 435
4- Nicolas MAROTEL : 28 320
5- Wolfen : 27 302

WAVE RACE (TWILIGHT CITY)
1- Francois LAMOUREUX : 1' 32" 064
2- Francis GEISSERT : 1' 55" 822
3- Lionel REYERO : 2' 01" 688
4- John BORG : 2' 05" 549
5- Wolfen : 1' 08" 824

WAVE RACE (TWILIGHT CITY - FASTEST LAP)
1- Francois LAMOUREUX : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Lionel REYERO : [illegible]
4- John BORG : [illegible]
5- Wolfen : [illegible]

WAVE RACE (TWILIGHT CITY - STUNT)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]
3- John BORG : [illegible]
4- Wolfen : [illegible]
5- Chao : [illegible]

WAVE RACE (GLACIER COAST)
1- Lionel REYERO : [illegible]
2- John BORG : [illegible]
3- Francois LAMOUREUX : [illegible]
4- Wolfen : [illegible]
5- Francis GEISSERT : [illegible]

WAVE RACE (GLACIER COAST - FASTEST LAP)
1- John BORG : 35" 008
2- Lionel REYERO : 37" 302
3- Francois LAMOUREUX : 37" 467
4- Wolfen : 38" 447
5- Francis GEISSERT : 40" 726

WAVE RACE (GLACIER COAST - STUNT)
1- Lionel REYERO : 52 396
2- John BORG : 36 419
3- Francois LAMOUREUX : 33 880
4- Wolfen : 30 387
5- Thug Wad : 9 814

WAVE RACE (SOUTHERN ISLAND)
1- Francis GEISSERT : 1' 39" 992
2- Francois LAMOUREUX : 1' 39" 062
3- Lionel REYERO : 1' 42" 113
4- John BORG : 1' 49" 190
5- Nicolas MAROTEL : 1' 58" 548

WAVE RACE (SOUTHERN ISLAND - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Francois LAMOUREUX : [illegible]
3- Nicolas MAROTEL : [illegible]
4- Lionel REYERO : [illegible]
5- John BORG : [illegible]

complétez votre collection !

71 janvier 97
Tobal n°1
Donkey Kong Country 3
Shadowrun IV NBA Live
Command & Conquer Tilt !,
Tennis
Rage Racer Cruis'n USA,
Puzzle Fighter II X, Ruroh
Kenshin
et Astuces. Tomb Raider
1 stylo ISS Deluxe

72 février 97
Dossier Aventure
Tests. Cool Boarders, NBA in the Zone 2, Ten Pin Alley, Twisted Metal 2
OTW Battle Arena Toshinden 3 J League Perfect Striker Mario Kart 64 Soul Edge Fighters Megamix, Bastard Mortal Kombat Trilogy Rock man 8
Plans et Astuces Tomb Raider

73 mars 97
Tests Die Hard Arcade The Lost Vikings 2, Player Manager NHL Face Off 97
OTW Final Fantasy VII Shadows of the Empire Turok, Shining the Holyark, Terra Phantastica, Killer Instinct Gold Raystorm
Plans et Astuces Tomb Raider
Ultra Player One Tobal n° 1 (tous les coups pour gagner), DKC 3

74 avril 97
Tests Micro Machines V3, LBA, Porsche Challenge Dark Forces, Total NBA 97 Adidas Power Soccer International 97 Hexen
OTW Macross VF-X Sangoku Musou, Elevator Action Returns Kowloon's Gate Choro Q2
Ultra Player One Dark Savior (1° partie)
Cadeau Stick'n Play Star Wars

75 mai 97
Dossier Baston Soul Blade Bushido Blade Real Bout Fatal Fury Special
Tests Saturn Bomberman Vandal Hearts Jonah Lomu Rugby Super Puzzle Fighter II..
OTW Human Grand Prix, Blastdozer Doom 64 Dracula X Rally Cross Fifa 94 Doraemon VGoal 97
Ultra Player One LBA (1° partie) Dark Savior Les Chevaliers de Baphomet.
Cadeau Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests ISS Pro Fighters Megamix Lucky Luke, Overblood Pinball Graffiti...
OTW Tobal 2 Starfox 64 Alundra Seikon no Joka Leynos 2, Fighters Impact
Ultra Player One LBA (2° partie) Vandal Hearts La Cite des Enfants Perdus
Cadeau Stick'n Play Resident Evil

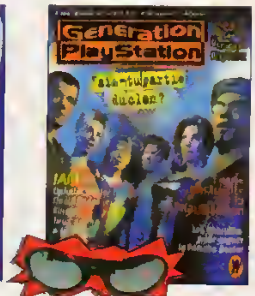
77 juillet/août 97
E3 tous les hits à venir
ISS 64 V-Rally Shining the
Rally Cross Explosive Racing
Ace Combat 2 Runabout
Stars Néo Rude
Player One Vandal Hearts
partie) soluce Overblood..
6 cartes X-Files
Batman™ & Robin™
Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier Nintendo 64 (Mario 64 Mario Kart 64 Wave Race 64, Pilotwings 64 Turok)
Tests Warcraft 2 Street Fighter Ex Plus Alpha Parappa the Rapper Formula One 97
OTW Time Crisis Final Fantasy Tactics Samurai Spirits RPG The King of Fighters 96 Zero Divide 2..
Ultra Player One Vandal Hearts LBA.

79 octobre 97
Tests L'Odyssée d'Abe Duke Nukem 3D Moto Racer Nuclear Strike Dragon Force Rapid Racer Wingover
OTW Goldeneye 007 Cool Boarders 2, Ghost in the Shell DB Final Bout FF VII Ganbare Goemon Tetrisphere
Ultra Player One LBA (fin) Shining the Holy Ark.
Cadeaux : la règle marque-page Fighting Force Troc en Stock.

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers Spécial Japon.
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden Wipe Out Rayman, Destruction Derby Jumping Flash..
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n° 6
Player d'Or decembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine consoles et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course sport, reflexion 32 bits catégories aventure stratégie simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM la remise des Player d'or



Hors-série n° 7
Génération PlayStation juillet/août 97 un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV la mode les jeux de la génération PlayStation

on de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

| | | |

Top

Le démon Dragon Force s'est abattu sur moi !

Voilà trois jours que je ne dors plus, ne mange plus... L'œil rivé à mon écran, je deviens le chevalier Wein, aux commandes d'une armée de 99 généraux, conquérant les forteresses, pourfendant les zombies, pourchassant les déserteurs... Evidemment, revenir sur terre pour le Top Player est, dans ces conditions, un véritable choc ! J'en avais même oublié qu'il pouvait exister d'autres jeux vidéo que Dragon Force...

Matt

PS : le Top 64 s'agrandit, et les rubriques Star Player et Gagnant du mois se sont provisoirement absentées.

1 MARIO 64
(1) (1) (3) 2 919 pts

Toujours aussi prévisible, Mario et sa bande restent en tête du Top. Qui sera en mesure de les détrôner ? Comme mes camarades de *Player*, je mise toutes mes billes sur l'incroyable Goldeneye. Rendez-vous dans quelques mois...

2	MARIO KART 64	(2) (2) (3)	2 151 pts
3	TUROK DINOSAUR HUNTER	(4) (3) (3)	2 092 pts
4	ISS 64	(5) (4) (2)	1 857 pts
5	WAVE RACE 64	(3) (2) (3)	1 796 pts
6	PILOTWINGS 64	(-) (5) (2)	1 571 pts
7	KILLER INSTINCT GOLD	(-) (7) (1)	890 pts
8	SHADOWS OF THE EMPIRE	(-) (8) (1)	714 pts
9	DOOM	(-) (9) (1)	553 pts
10	LYLAT WARS	(-) (10) (1)	423 pts

1 DONKEY KONG COUNTRY
(4) (1) (17) 428 pts

Le premier Donkey Kong avait fait l'effet d'une véritable bombe à sa sortie, poussant les capacités techniques de la Super Nintendo dans ses extrêmes limites. Il demeure encore une référence pour les lecteurs de *Player*.

2	DONKEY KONG COUNTRY 2	(8) (2) (11)	387 pts
3	SUPER MARIO KART	(1) (1) (36)	350 pts
4	EARTHWORM JIM 2	(-) (4) (3)	323 pts
5	YOSHI'S ISLAND	(5) (1) (12)	209 pts

ULTRA PLAYER ORE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (20) 492 pts

- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Saturn

1 WORLD WIDE SOCCER
(3) (1) (6) 1 425 pts

Il en aura fallu du temps au meilleur jeu de foot de la Satum pour virer Sega Rally du haut du podium. Saluons aussi la performance remarquable de Shining the Holy Ark ! Surtout pour un jeu de ce genre.

2 SHINING THE HOLY ARK
(18) (1) (2) 1 209 pts

3 NIGHTS
(5) (2) (9) 1 194 pts

4 FIGHTERS MEGAMIX
(6) (4) (3) 1 116 pts

5 BOMBERMAN SATURN
(17) (9) (3) 949 pts

6 PANZER DRAGOON ZWEI
(12) (3) (10) 855 pts

7 MYSTARIA
(-) (7) (9) 828 pts

8 SEGA RALLY
(1) (1) (10) 817 pts

Meilleure entrée

9 RESIDENT EVIL
(-) (9) (1) 789 pts

L'un des plus gros hits de la PlayStation débarque enfin sur Saturn. Ce hit Capcom est tout simplement indispensable. C'est beau, gore et captivant. Un conseil : baissez la lumière et montez le son quand vous y jouez...

10 DARK SAVIOR
(10) (4) (4) 673 pts

11 TOMB RAIDER
(2) (1) (7) 617 pts

12 MANX-TT
(9) (9) (5) 606 pts

13 PANDEMONIUM!
(15) (12) (3) 606 pts

14 DIE HARD ARCADE
(-) (14) (2) 538 pts

15 VIRTUA FIGHTER 2
(4) (2) (10) 472 pts

16 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
(19) (4) (5) 451 pts

17 VIRTUA COP 2
(11) (10) (7) 435 pts

18 BUG TOO
(-) (18) (1) 423 pts

19 SONIC 3D
(-) (19) (1) 404 pts

20 DRAGON FORCE
(-) (20) (1) 360 pts

PlayStation

1 RESIDENT EVIL
(1) (1) (10) 2 885 pts

Malgré V-Rally, malgré le vent et la tempête, Resident Evil reste le maître. Sachez qu'en attendant le second épisode, sortira Resident Evil Director's Cut, avec des nouvelles armes, des pièces en plus et un mode Débutant. Et en bonus, une démo jouable du 2...

2 V-RALLY
(2) (2) (2) 2 286 pts

3 COOL BOARDERS
(6) (3) (5) 2 162 pts

4 COMMAND & CONQUER
(8) (4) (3) 2 028 pts

5 FORMULA ONE
(3) (3) (8) 1 741 pts

6 LBA
(16) (6) (3) 1 712 pts

7 DESTRUCTION DERBY 2
(13) (7) (7) 1 704 pts

8 TOMB RAIDER
(4) (1) (7) 1 627 pts

9 SOUL BLADE
(5) (5) (3) 1 563 pts

10 TEKKEN 2
(10) (2) (10) 1 548 pts

11 MICRO MACHINES V3
(11) (11) (4) 1 429 pts

12 LEGACY OF KAIN
(15) (11) (5) 1 186 pts

13 WIPEOUT 2097
(8) (2) (7) 1 090 pts

14 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
(7) (7) (5) 1 044 pts

Meilleure entrée

15 F1 97
(-) (15) (1) 1 002 pts

Suite attendue du hit Formula One, F1 97 propose de nouvelles options et des détails indispensables, comme les drapeaux qui annoncent les incidents.

16 STAR GLADIATOR
(-) (16) (1) 991 pts

17 VANDAL HEARTS
(-) (17) (1) 987 pts

18 CRASH BANDICOOT
(12) (2) (7) 883 pts

19 DIE HARD TRILOGY
(9) (9) (4) 788 pts

20 SUIKODEN
(20) (16) (3) 765 pts

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

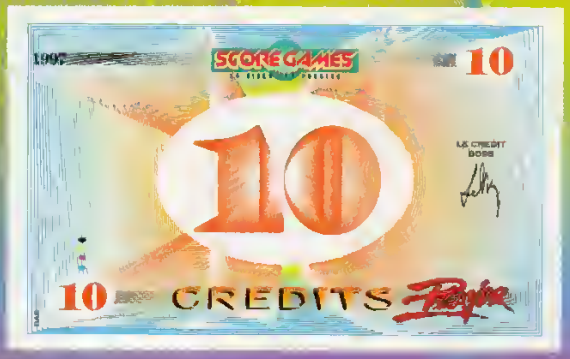
Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
18, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS


1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS

1997
SCORE GAMES
50
50
LE CREDIT BOSS
50 CREDITS

1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

Zoom événement

On n'en peut plus d'attendre l'adaptation ciné du comics culte et Hardcore Gore de Todd McFarlane, qui sortira en France (après avoir terrassé les Américains) le 10 décembre. Player vous en dit plus sur cette histoire de super héros pas comme les autres, truffée d'effets spéciaux numériques et dotée d'une bande-son absolument sidérante, où Prodigy fusionne avec Rage Against the Machine. Total Overkill, kids !

« Spawn » : le scénario !

Al Simmons est un tueur au service d'une agence gouvernementale US secrète, l'A-6. Écoeuré par des années de tueries, il décide de prendre sa retraite après un ultime contrat qui l'emmène en Asie, à Hong-kong d'abord puis en Corée du Nord. Parvenu sur les lieux de sa mission, une usine d'armes chimiques, Simmons réalise qu'il est tombé dans un piège, ourdi par le sinistre Wynn (son propre chef !) qui a pété les plombs et menace d'irradier tout ce qui se trouve à portée. La situation tourne au drame quand Simmons, en plein combat, est blessé grièvement lors de l'explosion du site.

Se réveillant dans un état pitoyable (il est brûlé au 36e degré), Simmons rencontre deux étranges persos, Clown et Cagliostro. Faisant peu de cas de ces nouveaux venus bizarres, Simmons fonce retrouver sa femme et découvre, stupéfait, que celle-ci a une petite fille.

Clown surgit à ce moment et lui révèle l'atroce vérité : cinq ans ont passé depuis la mission et Simmons est mort et ses souvenirs ne sont que des flashbacks de sa vie antérieure. Déterminé à revoir son épouse, il a signé un pacte avec Malbolgia, le seigneur des ténèbres, qui l'a transformé en guerrier des enfers : Spawn, l'engeance !

Cette révélation impie n'empêche pas Simmons de choisir le parti du Bien, qu'il servira en utilisant les moyens innommables utilisés par les forces du Mal. C'est le début d'une odyssée infernale, qui mènera Spawn au bout de l'enfer ! ! !

« Spawn » : le comics

Spawn a été imaginé en 1992 par Todd McFarlane un jeune artiste né en 1961. McFarlane s'était fait repérer en illustrant des épisodes mémorables de super héros Marvel comme *Spidermon* qu'il révolutionne vers 1990, en en faisant un super héros confronté à la violence quotidienne. Les graphismes colossaux et ultra-détaillés de McFarlane, qui a une franche prédilection pour la violence graphique, en font une star immédiate de l'industrie un tantinet sclérosée du comic-book.

Déterminé à voler de ses propres ailes, McFarlane quit

SPAWN...
DU COMICS
CORE AU GRAND
ÉCRAN !

te Marvel et fonde so propre compagnie, Image Comics, où naîtra *Spawn*. Le succès de la série est instantané. *Spawn*, qui est ultra-gore, devient une série culte qui donne lieu à une ligne de jouets, puis à une série télévisée animée (que diffuse depuis peu Canal Jimmy).
Entre temps, McFarlane devient richissime. Dans ces conditions, il était logique qu'Hollywood s'intéresse au personnage.

« Spawn » : le film

Le long métrage devient réalité quand McFarlane rencontre les gens d'ILM, le studio d'effets spéciaux de George Lucas, responsable de la révolution numérique à Hollywood (*Abyss*, *Terminator 2*, *Jurassic Park*). Se liant d'amitié avec un jeune infographiste du nom de Mark Dippé, McFarlane rencontre les gens de la New Line (producteurs, entre autres de la série des *Freddy*). Le film devient alors possible, avec Dippé, dont ce sera le premier film, comme metteur en scène.
Que soit-on en l'état actuel des choses, si ce n'est que le film a bien cartonné aux États-Unis ? Qu'il est bourré d'effets spéciaux digitaux et « animotronics » (robots contrôlés par ordinateurs) ? Qu'on se demande bien comment transformer un comics gore en film grand public ? Qu'on n'en peut plus d'attendre la sortie française, prévue le 10 décembre ! On revient donc dessus, en force, dans notre prochain numéro !

Spawn utilise largement les effets spéciaux digitaux.

Être vu ne pas être, version finale à la Spawn !

« Spawn » : la BO

Mirade ! La BO « rock » du film n'est pas une de ces ennuyeuses compilations sans aucun intérêt : quelques vieux classiques poussiéreux ou un de ces CD où beuglent des crooners à la mode ou des rappers essoufflés. Nooon, elle propose rien de moins que la « fusion » abyssale de certains des meilleurs groupes metal avec des artistes techno comme par exemple la rencontre des techno-punks de *Pradigy* avec Tom Morello, le gratteux de *Rage Against The Machine* ! Une bombe, un concentré d'acide sulfurique en ébullition ! Recommandé ? À fond la caisse !

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Exceptionnel !

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends : 289 F seulement au lieu de 441 F **

Nouveau Sert Exclusif

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
  Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine. PO 79/Tee-Tee

« HERCULE » LE NOUVEAU DISNEY

Comme d'hab', c'est un mois avant les fêtes de fin d'année que sort le « méga Disney annuel », un DA particulièrement prometteur puisqu'il a été dirigé par les réalisateurs d'Aladin...

L'histoire

Hercule (« celui qui rit quand on... » brame Christophe, notre aimable secrétaire de rédac') est bien sûr le demi-dieu grec (histoire de simplifier, les scénaristes l'ont appelé de son nom romain), auteur de douze fameux travaux et né des amours torrides de Zeus, le chef des dieux de l'Olympe, et d'une mortelle. Le DA commence par la naissance de baby Hercule, qui est donc le fruit des étreintes toujours aussi brûlantes de Zeus et de sa compagne déesse Héra (on se demande pourquoi les gens de Disney ont changé son origine, mais bon). L'orgie bat son plein, les bons gros yeux de Zeus brillant d'admiration pour ce rejeton qui ne manquera pas, on peut le parier, de faire parler de lui.

Pendant ce temps, au fin fond des Enfers, l'ennemi juré de Zeus, Hadès (à qui l'excellent acteur James Woods prête sa voix dans la VO) ourdit de sombres complots. Il rêve de renverser le brave Zeus et de prendre le contrôle de l'Olympe et de la Terre. Consultant des oracles, Hadès apprend que dans dix-huit ans les planètes lui seront favorables et qu'il pourra mener à bien son projet de putsch. Rusé en diable, Hadès prévoit de libérer les Titans, sorte de super guerriers mythologiques, pour submerger l'Olympe. Décidé à ne pas chômer, Hadès expédie ses deux acolytes, Peine et Panique, pour kidnapper le petit Hercule. Las ! Peine et Panique sont deux crétins qui échouent lamentablement. Hercule se retrouve sur Terre, sain et sauf, mais en mortel.

Recueilli et élevé par deux humains, tels Kal El/Superman, Hercule (qui a tout oublié de sa noble origine) devient un bon gars, aussi costaud que maladroit. Quelque part, Hercule comprend vaguement qu'il n'est pas un humain « normal ». La vérité lui est révélée quand Zeus lui apparaît. Hercule part dare-dare à la recherche de Philoctète, le légendaire entraîneur des héros, accompagné dans sa quête par le célèbre canasson ailé, Pégase.

Fou de rage de découvrir qu'Hercule est toujours en vie, le bouillant Hadès envoie contre lui une horde de monstres. Cela ne sert à rien puisqu'Hercule les élimine tous. De plus en plus énervé, Hadès n'hésite pas à dépêcher contre notre héros la plantureuse Mégara dont le brave dieu tombe éperdument amoureux. Heureusement pour nous, Mégara se laisse attendrir par la naïveté d'Hercule. C'en est trop pour Hadès qui exerce un abominable chantage sur ce dernier, en s'emparant de Mégara. Notre ami baléze est alors obligé d'abandonner ses pouvoirs pour une journée entière. C'est le moment que choisit Hadès pour lancer les Titans à l'assaut de l'Olympe...

Le dessin animé

John Musker et Ron Clements, les deux réalisateurs, peuvent être considérés comme des créateurs de DA cool et moderne. On se souvient encore d'Aladin et de ses séquences vertigineuses (le « ride » dans la lave). Il aura fallu trois ans aux deux associés pour mener à bien ce projet dantesque qui a mobilisé pas moins de 907 personnes, dont 40 animateurs pour la seule personne

Comme dans les derniers DA de Disney, Hercule est composé d'animations classiques et d'images de synthèse.

Envoyée par Hadès (l'immonde) pour séduire ce naïf d'Hercule, la plantureuse Mégara tombera finalement sous le charme du rejeton de Zeus...

d'Hercule ! On ne sera pas surpris d'apprendre que douze minutes du film (sur 86) ont été réalisées dans les studios français de Disney (Montreuil-sous-Bois), lesquelles ont accaparé une centaine de personnes. Comme c'est la tradition depuis une douzaine d'années, les réalisateurs ont fait appel aux images de synthèse pour mener à bien certaines séquences particulièrement complexes, comme celle impliquant une hydre à trente têtes ! On imagine assez bien le temps de calcul et l'importance du matériel nécessaire pour rendre possible ces scènes, qui auraient pris des siècles en animation traditionnelle. Quant au reste du film, il a bien entendu été réalisé avec les moyens « classiques » du genre. Détail intéressant, le film est nettement plus « adulte » que les précédents Disney (*Pocahontas*, *Le Bossu de Notre Dame*). Autre bizarrerie, *Hercule* n'a pas si bien marché que ça aux États-Unis où il a récolté des scores inférieurs aux DA cités précédemment. Peut-on considérer cela comme un signe positif ? Quelque part, oui...

Sortie nationale : le 26 novembre

À QUOI TE SERVIRAIT D'ACCÉDER AUX MEILLEURES ASTUCES ET SOLUTIONS SI TU N'AVAIS PAS LE TEMPS DE LES NOTER ?

8 TUV II

PAUSE.

08 36 68 32 64

Tips et solutions 32/64 bits par téléphone

Mémo 08 36 68 32 64

1 2 ABC 3 DEF
4 GHI 5 JKL 6 MNO
7 PQRS 8 TUV 9 WXYZ
* Retour 0 # Sélect

« ALIEN, LA RESURRECTION »

Quatre ans après la fin apocalyptique d'« Alien3 », Hollywood ressuscite les pires extraterrestres des galaxies, pour un quatrième épisode particulièrement attendu car réalisé par le Français Jean-Pierre Jeunet, l'homme de « Délicatessen » et de « La Cité des enfants perdus ». Événement ?

Certainement, mais nous en sommes réduits aux supputations. En effet, le film sortant en exclusivité mondiale en France (le 12 novembre), c'est-à-dire avant même les États-Unis, il nous a été impossible de le voir pour vous faire part de notre enthousiasme ou de notre déception.

Petit cours d'histoire

Réalisé en 1979 par le britannique Ridley Scott (qui a dirigé depuis *Blade Runner*), le premier *Alien* racontait le cauchemar vécu par l'équipage d'un vaisseau spatial qui avait embarqué, d'une planète inconnue, un extraterrestre carnivore et extrêmement dangereux (lequel avait été designé par l'artiste suisse Giger). Bien que vaguement inspiré de deux films méconnus de S.F. (*It ! The Terror From Outer Space* d'E. Cohn et *Terrore Nello Spazio* de M. Bava), *Alien* constituait une véritable révolution. Finies les grandes odyssées clean et chevaleresques à la George Lucas, l'espace devenait glauque, flippant et réaliste (cf. les coursives rouillées et humides du Nostromo, l'astronef du film). Le public ne s'y trompa pas, faisant un triomphe au film.

Sept ans après, une suite vit donc le jour : *Aliens*. Confiée à James Cameron (qui venait de pulvériser tout le monde avec son premier *Terminator*), cette suite plongeait une escouade de marines surarmés sur une planète envahie par des essaims d'aliens. Sorte de shoot them up monstrueux, *Aliens* explosa une nouvelle fois le box-office.

Un troisième film fut évidemment mis en chantier. Confié à un jeune prodige du clip vidéo, David Fincher (le futur auteur de *Seven*), *Alien3* transportait les aliens dans un pénitencier spatial peuplé de bagnards mystiques. Extrêmement impressionnant mais très, très glauque, *Alien3* fut plutôt mal reçu par le public — le film atteignant péniblement les 50 millions de dollars de recettes (son budget) aux USA. Était-ce la fin des aliens ?

Sigourney Weaver ressuscite et remplie pour son quatrième Alien !

Résurrection

En 1994, des rumeurs plutôt persistantes laissaient espérer la mise en chantier d'un *Aliens vs Predator*, qui aurait été inspiré du comic-book du même nom. Le projet n'aboutissant malheureusement pas, il fut utilisé pour créer un jeu vidéo, 100 % bourrin. Puis, contre toute attente, on apprenait la mise en route d'un projet incroyable : *Alien, la résurrection* AVEC Sigourney Weaver (pourtant sacrifiée dans le troisième volet car « enceinte » d'un alien) et dirigé par Jean-Pierre Jeunet, un des rares cinéastes français ambitieux de ces dix dernières années. De quoi exciter les plus blasés des spectateurs, non ?

Winona Ryder, la petite-dernière...

Au début d'*Alien, la résurrection*, un gang de contrebandiers s'acoquine avec un groupe de scientifiques et de membres du gouvernement afin d'organiser des expériences génétiques qui utilisent des humains et des aliens... La recherche avance, aboutissant sur le retour de Ripley (S. Weaver) !

Comme d'habitude, les aliens sèment la terreur, et la seule personne pouvant comprendre leur terrible fonctionnement est justement Ripley, leur ennemie jurée. La malheureuse se met en chasse, en compagnie des contrebandiers et d'un androïde énigmatique, appelé Call, qui n'est peut-être pas étranger à la résurrection de notre héroïne.

Dire qu'on a hâte de comprendre les raisons du retour de Ripley est une évidence. On croise les doigts, même pas rassurés par le fait que le scénariste de la série soit Joss Whedon, l'auteur de *Toy Story*.

Whedon précise : « *Quand on m'a proposé d'écrire un film de la série* Alien, *j'ai eu l'impression que l'on m'offrait le Graal. J'ai toujours été fan de la série car j'ai grandi avec ces films. À l'époque, je me disais que les producteurs devraient*

Bien évidemment, elle est émotionnellement concernée par ce qui se posse dans le film, mais elle a une sorte de détachement qui évolue noturellement vers une sorte d'humour noir. »

On aura le plaisir de retrouver, parmi les stars du film, l'*adorable* Winona Ryder (Mina dans le *Dracula* de Coppola) et Dominique Pinon, un vieil acolyte de Jeunet déjà vu dans *Délicatessen* et *La Cité des enfants perdus*. Signalons d'ailleurs que Jeunet a confié la photographie du film à son complice Darius Khondji, et que nombre d'effets spécioux numériques ont été réalisés por la société françoise DuBoi (qui avoit travaillé aussi sur *La Cité des enfants perdus*)

Au vu de la bande-annonce, *Alien, la résurrection* pramet de ne pas décevoir les fans du cinéaste. Pour en savoir plus, foncez (comme nous) voir le film !

Sortie notionale : le 12 novembre

me laisser écrire un des films de la série. Comme ils l'ont fait, j'ai vraiment l'opportunité de me poser la question . "Comment me satisfaire en tant que fan ?" Cela me permet d'être vraiment très exigeant sur l'action, qui doit toujours être excitante, et doit comporter de nombreuses surprises. J'ai donc dû me poser deux questions cruciales . "Comment faire quelque chose de neuf avec Alien tout en restant fidèle au genre et comment ressusciter Ripley ?". »

De son côté, Sigourney Weaver explique : *« Je ne voulais pas que Ripley se réveille dans l'espace en hurlant : "Des aliens !" Cela ne m'intéressait pas de la présenter de la même manière que ce que nous avions vu dans les films précédents. Elle me manquait, et j'ai saisi cette occasion de la retrouver avec une chance d'étudier une autre facette de sa personnalité et d'apporter de l'oxygène à la série. »*

Whedon continue : *« Ripley a tout vu et a tout fait. Elle est même morte !*

Sigourney et Winona, côte à côte pour terrasser le mal absolu...

Moment de tendre complicité sur le tournage...

L'adorable Winona Ryder, face à l'horreur Alien !

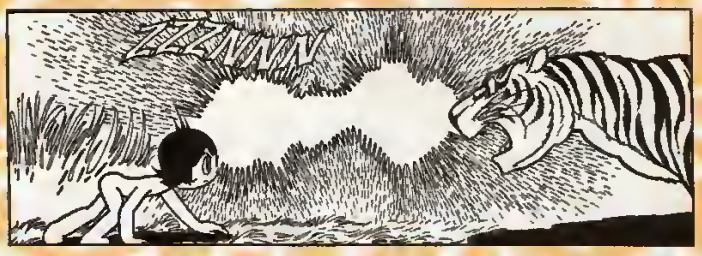
OÙ TROUVER LES TIPS LES PLUS RÉCENTS ?

3615 TIPS

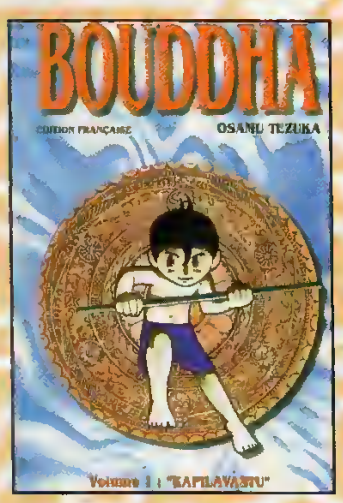
Astuces, Solutions, News, Action Replay... La référence des jeux 32 et 64 bits

Le 3615 TIPS et le 08 36 68 32 64 sont mis à jour quotidiennement. Les Tips des nouveautés sont disponibles très peu de temps après la sortie du jeu. Et pour les jeux d'aventure, nous mettons en place un dispositif spécial pour le donner rapidement guide & solution originale.

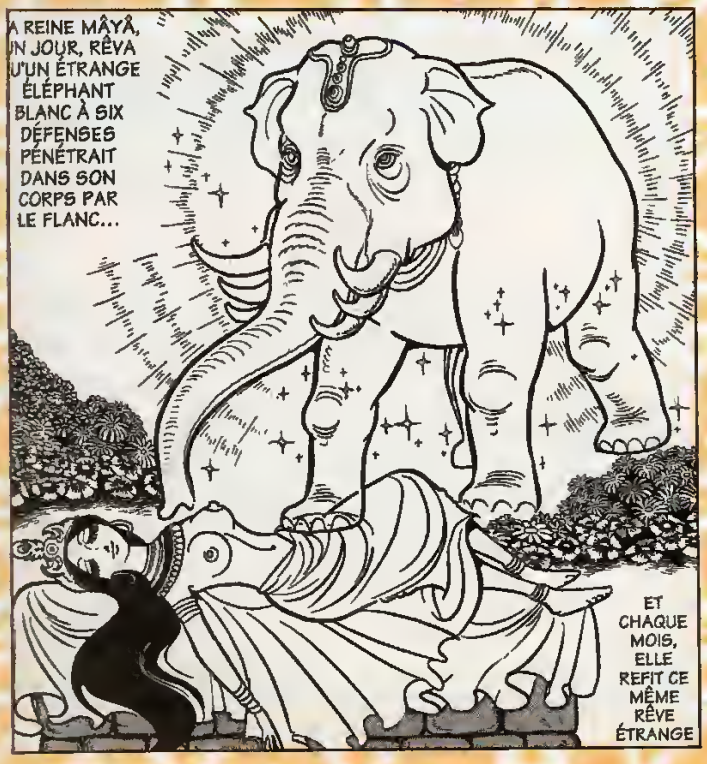
Zoom BD/manga



« Bouddha »
d'Osamu Tezuka



Le nom d'Osamu Tezuka n'est peut-être pas familier à tous les lecteurs de *Player*. Histoire de situer le bonhomme (malheureusement disparu), ce mangaka (dessinateur de mangas) est l'auteur de chefs-d'œuvre comme *Astro Boy*, *Le Roi Léo* ou *Blackjack*, rien de moins. Disons que cet artiste est le père du manga moderne, celui à qui tout artiste japonais fait référence, le fan de Disney qui reprit les yeux de Mickey pour tous ses personnages, et qui instaura, sans s'en douter, une tradition. Vers la fin de sa vie, Tezuka (comme Jack Kirby, le père des *4 Fantastiques*) s'attela à deux tâches colossales : une bédé sur Hitler et, ce qui nous intéresse aujourd'hui, une biographie, évidemment romancée, de Bouddha. On ne sera pas vraiment étonné d'apprendre que cette traduction française nous est proposée par les éditions Tonkam, sans aucun doute le seul éditeur français de mangas qui dispose d'une vraie politique éditoriale de découverte d'oeuvres sans trop d'interférences commerciales. Merci à eux !



Bouddha, ne mâchons pas nos mots est un chef-d'œuvre, un vrai, ce qui ne surprendra pas de la part de l'auteur. Une bédé comme on n'en voit quasiment jamais, un monument de technique et d'humanité, littéralement bouleversant. Le but de Tezuka est simple : illustrer (bien sûr) la vie de l'homme Bouddha et proposer une réflexion sur cette philosophie puis a fortiori sur l'humanité en général.

Sidérante de beauté, cette bédé commence par une parabole absolument bouleversante qui raconte le sacrifice d'un lapin qui s'immole pour qu'un vieillard, perdu dans une tourmente de neige, puisse survivre. Explication du geste plus loin dans le bouquin...

Le scénario suit la vie de Bouddha, l'essentiel de ce premier volume s'intéressant néanmoins à des contemporains du Bouddha, à savoir un jeune esclave bien décidé à échapper au système des castes et à Tatta, un paria doté de pouvoirs surnaturels qui lui permettent de communiquer avec les animaux et même de « posséder » leurs corps. Quant au Bouddha, on assiste, dans la seconde moitié du livre, à sa naissance. On brûle de découvrir la suite. Pas la peine de nous répandre dans de vastes digressions. *Bouddha* le manga est un phénomène, un monstre de génie artistique et d'humanité. Sans aucun doute le plus beau livre jamais présenté en plus de sept ans de *Player One*. Une belle et grande réflexion.

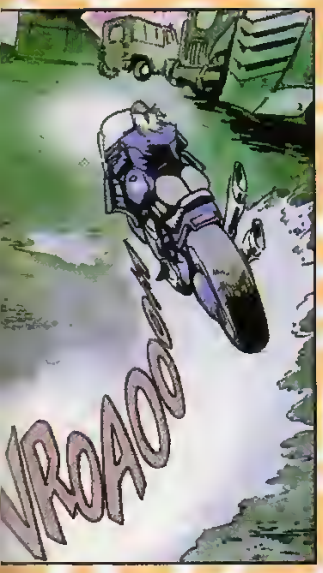
Ma-gni-fi-que !

Éditions Tonkam

La note d'Ina : 20/20 !!!!

« Gipsy » (tome 4)
de Marini et Smolderen

Les fidèles lecteurs de *Player* se souviennent peut-être qu'il y a de cela des lustres, notre beau magazine remettait un « Prix du meilleur jeune illustrateur » au cours du festival de la BD d'Angoulême. Un des lauréats fut Enrico Marini, artiste suisse (désormais âgé de 28 ans) dont la série *Olivier Varèse* (éditions Humanoïdes Associés) nous frappa car bourrée d'adrénaline adolescente et de pêche mango. Marini, ça arrive, a grandi et son dernier opus, le quatrième *Gipsy* confirme les espoirs que nous (et



d'autres) avions placés en lui. Le scénario, efficace en diable, plonge un gitan conducteur de poids lourds dans l'enfer techno du début du siècle prochain, époque à laquelle l'Atlantique est relié par des tunnels et autres mégaponts. Comme d'hab' dans le genre, la violence est omniprésente, la série pouvant être décrite comme une sorte de western techno-punk. Pas mal goulé, mais un peu bourrin de la part d'un scénariste « conceptuel » comme

Smolderen (cf son excellent et quasi-visionnaire *Convoi* chez les Humanoïdes Associés). Quant à Marini, il cartonne sévère. Le style néo-manga des origines (voir *Olivier Varèse*, vrai clone de Nicky Larson !) a évolué vers des graphismes somptueux, aux couleurs peintes, très riches mais qui ont le (rare) avantage de ne pas empiéter sur le dynamisme de l'ensemble. Bref, cette série est un petit festival pour les yeux. Allez, manque plus qu'un scénario vraiment ambitieux et on pourra dire que Marini est enfin adulte.

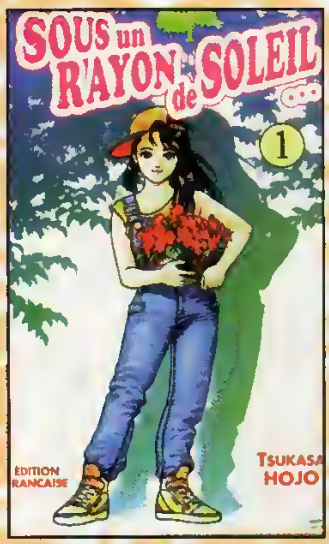
Éditions Dargaud

La note d'Ino : 15/20

« Sous un rayon de soleil »

de Tsukasa Hôjô

Auteur populaire du manga *Cityhunter* (Nicky Larson), Tsukasa Hôjô signe ce manga complètement différent des aventures humoristiques et bourrines du détective obsédé. En effet, *Sous Un Rayon De Soleil* raconte une histoire poétique et écologique ! Le scénario s'intéresse à une adolescente un peu



« spéciale » qui dispose d'un pouvoir fantastique qui lui permet, entre autres miracles, de « communiquer » avec les végétaux. Placez cela dans un contexte collégien (un vrai genre au Japon) et ajoutez un zeste d'humour lourdingue (les avatars du père de l'héroï-

ne, une sorte de colosse hideux, dont la simple apparition épouvante les femmes) et on obtient un manga frais et agréable comme tout, bourré de bonnes attentions. On n'est pas loin du new age ! Signalons, c'est important, que les graphismes de Hôjô sont encore plus beaux qu'à l'époque de *Cityhunter* et on comprendra facilement que cette bédé mérite l'attention des fans de la bédé en général !

Éditions Tonkam

La note d'Ino : 16/20

« L'habitant de l'infini » (tome 3)

de Hiroaki Samura

Encore un Manga, avec cette fascinante plongée dans le Moyen Age nippon où le lecteur est invité à suivre les « exploits » sanglants d'un samurai frappé par une malédiction terrifiante. Le guerrier est en effet « possédé » par une espèce bizarre de ver, qui le parasite tout en le protégeant des blessures. Un bras coupé au cours d'une bataille ? Pas grave, il repousse dans l'heure qui suit (certes, la douleur demeure). À vrai dire, le seul moyen de détruire le guerrier serait de lui trancher le cou... À partir de ce point de départ pas

spécialement brillant, Samura (27 ans !) construit une fresque brillante et sanglante, une quête désespérée et superbe, qui devrait emporter l'adhésion des fans de légendes primales. Brutal et beau.

Éditions Casterman

La note d'Ino : 16/20

Sélections actualités

[illegible]

GAGNE UNE CONSOLE DE TON CHOIX ET 14 JEUX PAR SEMAINE !

3615 TIPS*
08 36 68 32 64

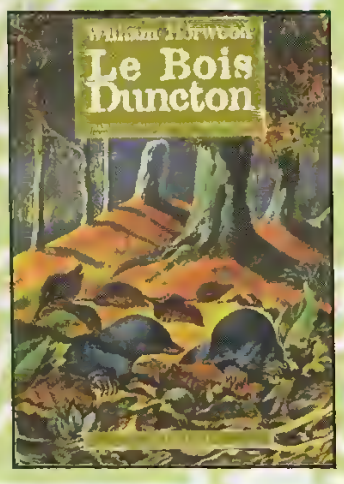
Un jeu est tombé chaque semaine sur le 3615 TIPS ou le 08 36 68 32 64. Les lecteurs une console 32 ou 64 bits au 1er (Bleu) 400F 3ème 200F 4ème et 5ème 100F ou 1ème 50F. Soit plus de 2000F de lots par semaine! Sur le 3615 TIPS il y a en plus un jeu quotidien où tu peux gagner jusqu'à deux jeux 32 ou 64 bits par jour! Des nouveautés, cela va sans dire...

Demande ta carte gratuite

3623 TIPS
08 36 68 32 64
00000000

« Le Bois Duncton »

de William Horwood



Lorsque Brin-de-Fougère voit le jour dans un terrier situé au cœur des galeries souterraines du bois Duncton, son avenir de petite taupe semble plutôt compromis : chétif, timide, immédiatement mis à l'écart, « cet idiot du réseau » va pourtant, à force de foi et de courage, devenir le héros de toute la communauté… Horwood signe ici un régal de conte, sous la forme d'une quête initiatique gonflée de passion, d'énigmes et d'aventures. Absolument pas tendance niaise « Nos amis les bêtes », l'histoire douloureuse de cette petite taupe qui s'en prend plein le museau de bout en bout — de son assassinat organisé par son père, en passant par l'achamement de Mondrake un tyran-magicien, une épidemie de peste, un feu de forêt (et j'en passe) jusqu'aux souffrances engendrées par l'histoire d'amour malheureuse avec la jolie Rebecca — reprend tous les motifs du genre épique : Le Graal de Brin-de-Fougère est en fait une mystérieuse Pierre de Silence qui détiendrait les clés de la sagesse…

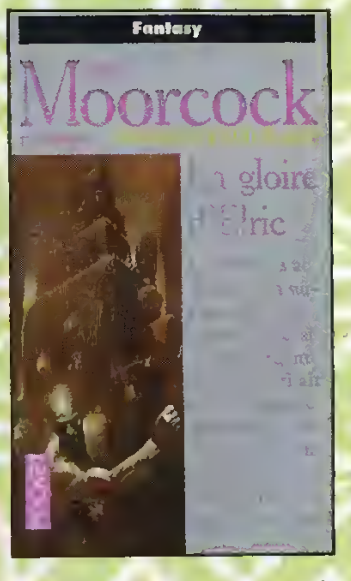
Insolite, poétique et haletant, ce récit vous fera avaler facile ses huit cents pages en une nuit.

Éditions L'Atalante

« Contes du loup : La gloire d'Elric »

présenté par Michael Moorcock

Tous ceux (nombreux) dont l'imaginaire a été pétri des exploits d'Elric de Moorcock se pencheront avec délice sur ce recueil de nouvelles, écrites par des copains de l'auteur. Soyons objectifs deux minutes : aucune plume de génie, a priori, parmi ces douzes récits dont le seul intérêt tourne autour du perso, un des plus fascinants de la littérature de « sword and sorcery » : prince de Melniboné, le guerrier albinos Elric, armé de Stormbringer, (l'épée-démone dévoreuse d'âmes), promène sa solitude et ses désillusions dans un monde qui oscille entre l'Ordre et le Chaos. Plus esclave que maître de son épée (qui vide la victime de son âme pour le rassasier, lui, en énergie), il tuera Tristelune, son meilleur ami, et sa bien-aimée Cymoril avant d'errer, hagard, de massacre en massacre…



« Pour moi, Elric c'était moi », écrit Moorcock en préface du premier tome du cycle. *« Nous avions en commun les mêmes caractéristiques troubles du traître et du trahi, un abasourdissement identique face à l'existence (…) : toutes ces formes d'incompréhension menant à la violence, au cynisme ou au désir de puissance. »*

Ces nouvelles tentent de se faire une petite place dans l'histoire tragique du prince aux yeux rouges, nourri de drogues et d'élixirs, et reviennent sur le pacte qu'il signa avec Arioch, seigneur du Chaos, puisque c'est de cela en fait qu'il s'agit : la fascination que le mal exerce sur les hommes. Rudement conseillé, de même que tout le cycle d'Elric (9 tomes) pour la séance rattrapage !

Éditions Pocket

« Chroniques des Cheysulis : L'épée du destin »

Jennifer Roberson

Troisième tome du cycle, *L'épée du destin* peut se lire indépendamment des *Chroniques*, et se présente même comme un très bon roman de fantasy : Donal est Cheysuli, c'est-à-dire un « guerrier-métamorphe » : il communique par télépathie avec ses deux « Lirs » — un loup et un épervier —, peut prendre leur forme et est lié à eux jusqu'à la mort. Cette race, soupçonnée de magie noire, est discriminée dans tout le royaume.

Seulement la « Tahlmorra » (prophétie) de Donal l'enchaîne à un destin singulier : il est prince héritier d'Homana, futur roi du royaume. Tenaillé entre son peuple et son rang, Donal devra renoncer à tous ceux qui lui sont chers pour accéder au trône.

Plume sensible et excessive, Jennifer Roberson ancre notre curiosité dès la première page. Au total, une réussite. Vivement le quatrième volet du cycle prévu pour décembre prochain !

Éditions Pocket

« Les Hérauts de Valdemar : La proie de la Magie »

Mercedes Lackey

Sentiments exacerbés et passions violentes encore pour le cycle de Lackey : Vanyel, brimé par une éducation stricte et brutale, voudrait être barde. Son père, désespéré, l'envoie faire soigner ses penchants « de fillette » auprès de sa tante. C'est là-bas qu'il se découvre « Shay'a'chern » (homosexuel) mais aussi possesseur de dons magiques immenses : parole par l'esprit, téléportation, vision à distance, prémonition, empathie… tous ces « biefs » sont ouverts à vifs. C'est l'apprentissage de cette magie (que Vanyel refuse au départ) qui est raconté ici. On

ne lâche pas le livre avant la dernière page, bon plan, donc !

Éditions Pocket

Et aussi…

Brian Lumley joue la totale décontraction avec son *Vaisseau des rêves*, énième aventure de David Hera et Eldin dans les Contrées du rêve. L'auteur, qui a collaboré avec Lovecraft,

fait dans la Dark Fantasy de parodie (et de pacotille ?). C'est marrant cinq minutes mais fausse route si vous chercher les vrais frissons. Il faut revenir à la source, soit le *Necromicon* du maître Lovecraft. (Là c'est du sérieux, bonne chance et vous voilà prévenus…)

À guetter…

Pluie de rêves de Joan d. Vinge.

Myst II de Rand Miller et David Wingrove

Éditions J'ai Lu

On en reparlera !

Manue

PAS D'ARMES

PAS DE TENUE DE COMBAT

PAS D'EQUIPIERS

PAS DE MUSCLES

ET POURTANT, IL EST LEUR SEUL ESPOIR

CROIS EN MOI

Playmag : 19/20
PlayStation Magazine : 9/10
Consoles + : 96%
Player One : 96%
Joypad : 94%
CD Consoles : ★★★★★★

FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!